NUMERO 13 JANVIER 93

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

L'ÉVÉNEMENT :

ECCO THE DOLPHIN

UN MEGA JEU SUR MEGA DRIVE !

DOSSIERS :

THE SIMPSON'S (MD)

SHINOBI II (GG)

MEGA POSTER

TALESPIN

44 PAGES DE TESTS !

SPÉCIAL ASTUCES : des soluces complètes !

N°13 • JANVIER 1993 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS

T 4702 - 13 - 30,00 F

GAME GENIE ™ L'ACCESSOIRE INDISPENSABLE!

ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLE
SEGA™ MEGADRIVE™

GAME GENIE

PLUS DIFFICILE OU PLUS FACILE, A TOI DE CHOISIR...

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITES !

- ✗ DÉMARRER À N'IMPORTE QUEL NIVEAU DE JEU...
- ✗ ETRE INVINCIBLE...
- ✗ SAUTER PLUS OU MOINS HAUT...
- ✗ PLUS OU MOINS DE FORCE...
- ✗ PLUS OU MOINS D'ARMES...
- ✗ PLUS OU MOINS DE VITESSE...
- ✗ DES VIES À L'INFINI...
- ✗ PLUS DE DIFFICULTÉ...
- ✗ PLUS DE FACILITÉ...
- ✗ PLUS DE POUVOIRS...
- ✗ ETC, ETC, ETC...

PLUS DE 1.000 COMBINAISONS !

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

GAME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux vidéo sur ta console. Tous les effets ne peuvent-être créés en même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

KAREN

EDITO

Tiens, nous sommes déjà en 1993... Il faut dire que la fin d'année 92 a été si chargée, pour toute l'équipe de MEGAFORCE, avec notamment notre fameux Hors-Série que vous trouverez encore en kiosque durant près de 2 mois, que nous n'avons pas vu le temps passer. À peine avons-nous vu le Père Noël, qui est passé en coup de vent tellement il avait de jeux et de consoles à vous distribuer (enfin, nous l'espérons !)...

Cette nouvelle année va connaître un début plutôt calme car évidemment, l'effort des éditeurs pour sortir de nouveaux jeux s'est porté sur la période précédant les Fêtes. Cependant, restons vigilants car des événements notables continuent de se produire, et je prendrai pour seul exemple la très prochaine arrivée de Streets of Rage 2, de Talespin, ou de Rolo. De grands titres en perspective, donc, et nous avons choisi ce mois-ci de "mettre le paquet" sur nos tests et nos Zappings afin que vous vous fassiez une idée la plus précise possible de ce qui vous attend prochainement...

Bonnes découvertes pour 93 !

SONIC.

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Maquette :** Matthieu VAPPEREAU, Jean-Jacques DUPUIS, Mireille GUÉRINEAU • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • Illustration de couverture : Ecco the Dolphin © SEGA • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél. : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros 5. 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.

Dossiers : Shinobi 2 réalisé par Julien MINIER et William GENESIS • Bart SIMPSON réalisé par MANU.

Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté.

Tirage de ce numéro : 170 000 exemplaires.

SOMMAIRE

N° 13 JANVIER 1993 PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA JEUX

Shinobi 2 (GG) 32
The Simpson's (MD) 92

LE FORUM

Les Dessins des Lecteurs 4
Les Infos 6
Les Mega Scores 18
Les Dernières Sorties 20
Hit-parade 21
Le courrier de Sonic 22
En détresse 30
Abonnement 61
Anciens Numéros, Pin's et Classeur 91
Les secrets de Maître SEGA 102
Petites Annonces 110

PREVIEWS
CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

GP Rider (MS) 28
Krusty's Super Fun House (MD) 28
Mega-lo-mania (MD) 29
PGA Tournament Golf II (MD) 29

LES NOUVEAUTÉS
ZAPPINGS

Streets of Rage 2 (MD) 46
Talespin (MD) 50
Atomic Runner (MD) 52
Batman Returns (MS) 55
Ninja Gaiden (MD) 56
Rampart (MS) 59
Joe Montana'93 (MD) 60
Rolo to the Rescue (MD) 62
Indiana Jones and the last crusade (MD) 64
Ecco the Dolphin (MD) 66
Sonic 2 (GG) 70
Defenders of Oasis (GG) 71
Mickey Mouse 2 (MS) 72
The Menacer (MD) 76
WWF Super Wrestlemania (MD) 79
The Terminator 2 (MD) 80
G-Loc (MD) 82
4 in 1 (GG) 83
Ex-Mutant (MD) 84
The Terminator (GG) 86
Prince of Persia (GG) 87
Super Off Road (GG) 88
Alien 3 (GG) 89
Chakan (GG) 90

les dessins des lecteurs

Vous êtes si nombreux à nous envoyer des dessins formidables que nous n'avons pu résister à l'envie, pour fêter ce début d'année, de vous en montrer quelques-uns. Bien évidemment, devant la montagne d'œuvres d'art que vient alimenter votre courrier régulier, la sélection ne pouvait qu'être arbitraire et tous ceux qui ne verront pas dans cette page leur travail personnel ne doivent surtout pas se sentir lésés. Tous vos dessins, en tous cas, sont l'expression d'un travail tout à fait remarquable, et pour certains, la manifestation d'un véritable talent artistique. Bravo ! Continuez... et n'oubliez pas d'indiquer vos nom et adresse au dos du dessin !

Yoann BERTRAND, 15 ans.

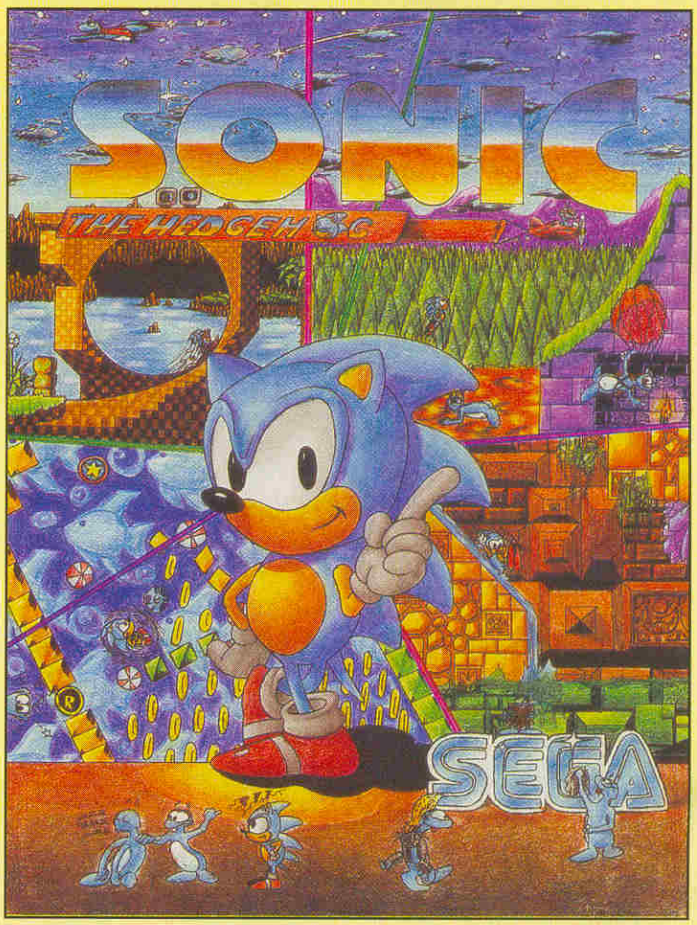
Eddie MEHONG, 14 ans.

Bernard VANDENWEGHE pour son fils Ludovic.

Éric GALLET, 14 ans.

Sophie BARTHES, 16 ans 1/2 .

Sébastien DUMONT, 15 ans.



ne le laissez pas tomber!

Ça y est! L'aventure continue, Indy arrive sur Mega Drive pour une aventure explosive!
Coups de poings, coups de fouets...tous les coups sont permis quand il faut retrouver le mystérieux Saint Graal.
Traversez des rapides rugissants, jouez de vos poings, faites face à des hordes de rats immondes, sautez de wagons en wagons sur le toit d'un train lancé à toute allure, évitez surtout les lames des couteaux qui ont vite fait de vous couper dans votre élan...en vous coupant en tranches!
C'est une aventure à vous couper le souffle, avec des bruitages digitalisés et des décors somptueux...on s'y croirait!
Indiana Jones et la dernière croisade...Chapeau!

Disponible aussi sur: Master System et Game Gear.

U.S. GOLD

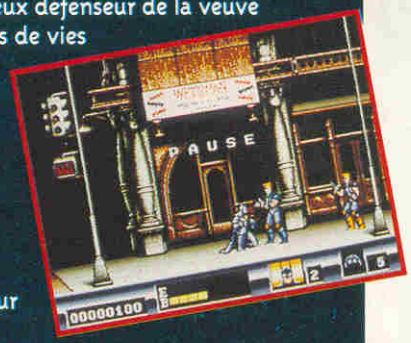
TM & © 1990 LUCASFILM LTD. (LFL). Indiana Jones, Indy, et LucasFilm Games sont des marques déposées de LucasFilm Ltd. Tous droits réservés. © 1992 U.S. Gold Ltd. Licencé par Sega Enterprises Ltd., pour jouer sur le SEGA MEGA DRIVE, le GAME GEAR et le MASTER SYSTEM.

U.S. GOLD Ltd UNITS 2 / 3 HOLFORD WAY HOLFORD BIRMINGHAM B6 7AX TEL (44) 21 625 3366

MEGA NEWS

EXCLUSIFS POUR LA MEGADRIVE : BATMAN !

Voici quelques super codes pour le fameux défenseur de la veuve et de l'orphelin à Gotham City. Des codes de vies infinies, ou d'invincibilité, mais aussi des codes pour choisir son niveau dès le début de la partie. Tu peux même rencontrer Joker directement, mais attention, il est rusé...



Code	Effet
AKFT-AA4Y	Vies indinies
AKYA-AA9G	Batarangs infinis
AKYT-AA7R	Roquettes infinies pour la Batmobile
AKYT-AA5L	Roquettes infinies pour la Batwing
B2AT-CA46	Insensible aux coups de poing, poignard et pistolet
AAET-CAAL	Insensible aux lustres du musée
HEET-BJX2	Commencer à Axis Chemical Plant
HEET-BNX2	Commencer à Flugelheim Museum
HEET-BTX2	Commencer au boss Bob the Goon
HEET-BYX2	Commencer au diaporama avant Gotham City Streets
HEET-B2X2	Commencer à Gotham City Streets
HEET-B6X2	Commencer au niveau des mines
HEET-BAX2	Commencer au niveau des boss de Gotham City Streets

9TET-BGD2+BTET-AAD4+96ET-AAD6+5NET-AYX8+AJET-AA6A
Rencontre avec Joker !

Le Game Genie Megadrive moins cher ?

On le sait maintenant, le Père Noël joue à la Megadrive ! Et en plus, il triche avec un Game Genie. On le sait parce que ce merveilleux petit engin voit ses prix baisser. Il passe en effet de 490 à 350 francs. Alors là, plus possible d'hésiter, même si les fêtes de Noël sont passées au moment où vous lisez ces lignes, vous devez vous procurer ce gadget.

ACCLAIM : QUE DES STARS !

DOUBLE DRAGON 3

MEGADRIVE

C'est la version arcade qui a été choisie par Acclaim pour introduire les Double Dragon sur Megadrive dans une version digne de cette machine (le premier épisode n'ayant pas été des plus glorieux). Au vu des premières images, cette conversion s'annonce comme excellente, avec toujours la possibilité de se balader seul ou à deux dans les rues, de donner des coups différents et d'aller en profondeur. Les graphismes, quant à eux, sont des plus réussis. Il ne reste plus qu'à attendre...

BART VS. THE SPACE MUTANTS

GAME GEAR

On va enfin pouvoir jouer à ce jeu d'action et de réflexion sur Game Gear car Acclaim annonce son développement sur cette machine dans une version identique aux autres machines. Bart va donc retourner lutter contre les mutants de l'espace avec ses lunettes à rayons X et sa bombe de peinture. Eat my short, man !

RAMPART

MEGADRIVE

EDITEUR : TENGEN

Si vous lisez les Zappings avant de lire les News (ça peut arriver !), vous connaissez maintenant la version Master Sytem de Rampart. Il se peut aussi que vous connaissiez la version arcade. Mais qu'en est-il de la version Megadrive ? Eh bien, l'on trouve en ce moment des cartouches de cet excellent jeu, mais au Japon ! Il est possible d'y jouer seul ou à deux, et le jeu se déroule toujours dans un univers moyen-âgeux de châteaux-forts. Vous défendez votre territoire en balançant des chapelets de boulets sur les navires qui font de même sur vos fortifications. Une phase de reconstruction et de placement de canons alterne avec les phases de combat. Un jeu excellent à deux, un peu plus terne en mode un joueur. Un jeu pour stratèges, quoi qu'il arrive !

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Un choix de plus de 8 000 jeux pour SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAMEBOY, GAMEGEAR, MASTER SYSTEM, AMIGA, PC et ST.

Nouveau !!

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert 7 jours/7
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 2

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90 . 92130 Issy-Les-Moulineaux

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !!

* Sauf sur les Consoles
* Remise différée.

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

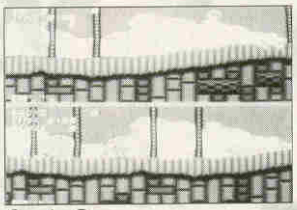
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD

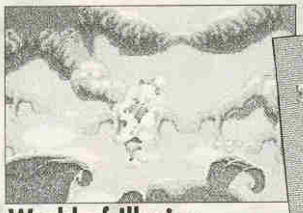
HIRO Communication

MEGADRIVE

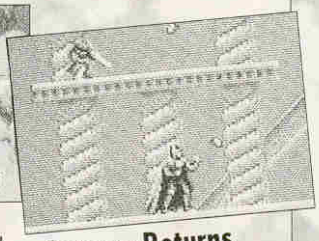
LE TOP 5 MICROMANIA



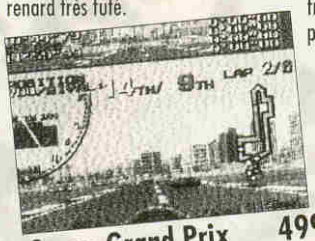
Sonic 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.



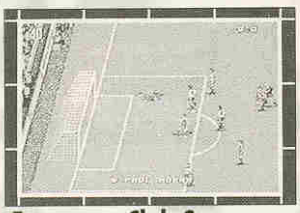
World of Illusion
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu.



Senna Grand Prix 499F
Une course de formule 1 où vous aurez le choix entre 19 circuits Etes-vous prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses ?



European Club Soccer 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat !

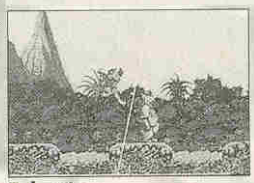
Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

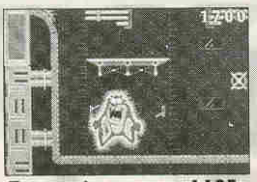
La "CITY" 399F

Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

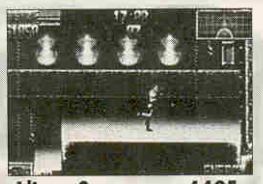
LES JEUX DE PLATEFORME



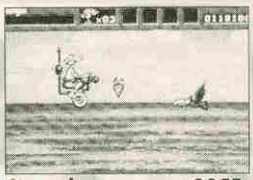
Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !



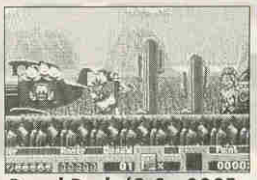
Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous !



Aliens 3 449F
Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Dédales, couloirs sombres et suspense sont au rendez-vous.



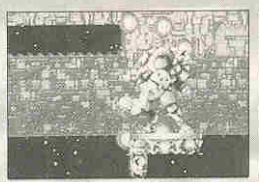
Greendog 395F
8 niveaux tous plus fous les uns que les autres: vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.



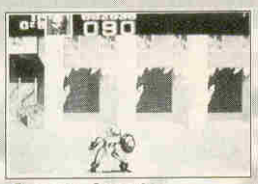
Donal Duck/Q.S. 399F
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Great Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de clés.. dans des territoires pleins de dangers.

Chuck Rock 449F
Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 500 écrans différents et délirants.

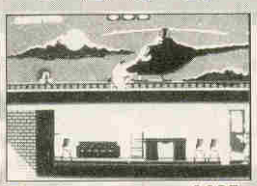
LES JEUX D'ARCADE



Thunderforce IV
Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !

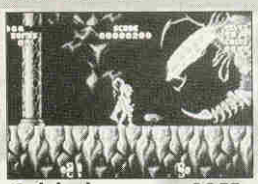


Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision pour sauver la planète des pattes de Red Skull



Terminator 449F
Vous incarnez Kyle Reese. Votre but : protéger Sarah Conner à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.

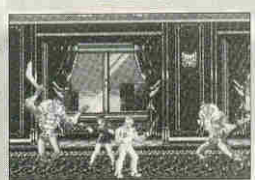
Dragon's Fury 479F
Extra Ball, bonus, fourchettes... Tous les ingrédients du flipper sont là avec en plus 3 plateaux de jeu et 6 bonus stages.



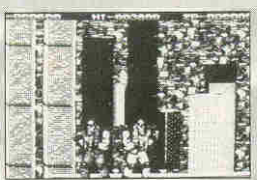
Galahad 395F
Une quête digne de celle du Saint Graal. Vous incarnerez Galahad à travers 21 niveaux et partirez à la recherche d'objets magiques.

Predator 2 395F
Pour contrer le carnage de l'odieux Predator, vous incarnez un flic courageux et qui n'a pas froid aux yeux. 20 niveaux qui vont ravir les fanas du genre.

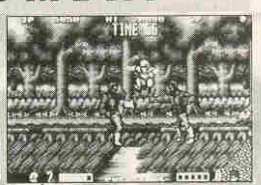
LES JEUX DE COMBAT



Street of Rage 449F
Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles de jeu ! La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé : Combattez le !



Two Crudes Dudes 399F
Dans ce jeu de combat de rue vous pourrez lancer sur vos ennemis tout ce qui vous "passera" par la tête : voitures, tanks...

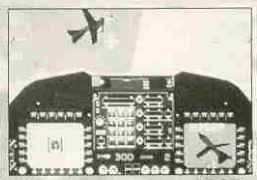


Double Dragon 449F
Vous êtes Billy ou Jimmy : votre mission est simple. Libérez votre amie retenue par un chef de bande.

LES SIMULATIONS

Road Rash 2
Le must de la course moto sur console : jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran est divisé en deux et permet de suivre la course simultanément !

LHX Attack Chopper 395F
L'hélicoptère le mieux préparé pour une guerre technologique. 30 missions sont au programme de la plus simple à la plus terrifiante.



F 22 Interceptor 449F
Plus de 100 missions différentes dans 4 zones de combat différentes !

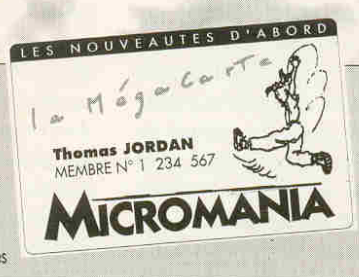
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

LES MAGASINS MICROMANIA *Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!*

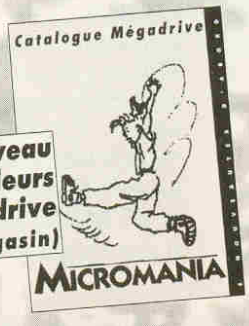
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA LES 3 MOULINS	TEL 45 29 09 90
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

MEGADRIVE

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles



Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Megadrive (disponible en magasin)



MICROMANIA

GEANT

PLUS DE 100 TITRES

A PARTIR DE 149 F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL !

Control Pad Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le control pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive

Action Replay Pro 499F
Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux.

OFFRE SPECIALE A 149F
(Dans la limite des stocks disponibles)

Thunderforce 2	~~395F~~	149F
Alien Storm	~~395F~~	149F
Altered Beast	~~395F~~	149F
E Swat	~~395F~~	149F
Crackdown	~~395F~~	149F
Flicky	~~395F~~	149F
Arrow flash	~~395F~~	149F
Dynamite Duke	~~395F~~	149F
John Madden Football	~~395F~~	149F

LES JEUX DE SPORTS

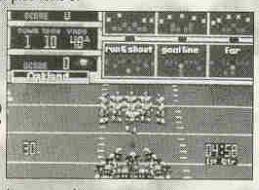
Amazing Tennis
Amazing Tennis est vraiment étonnant ! Graphiquement très beau, l'animation des joueurs infernale, cette simulation a tout pour

Bulls Vs Lakers 499F
Bienvenue en NBA ! A vous le titre si vous défier l'élite des équipes NBA. Jordan, Barkley, Divac, Ewing...

Team USA Basketball 449F
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team

NHLPA Hockey 93 395F
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!

WWF Wrestlermania
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTELMANIA c'est possible !



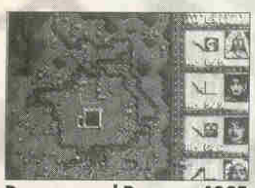
John Madden 2 449F
2 joueurs peuvent affronter l'ordinateur côte à côte ou s'affronter l'un contre l'autre. Une multitude de tactiques sont disponibles.

Jennifer Capriati Tennis
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthétique.

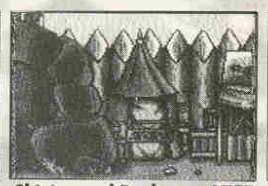
Olympic Gold 449F
Sept épreuves sont au programme : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200 m nage libre !

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

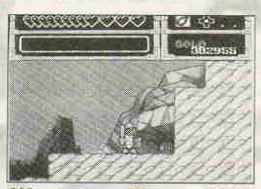
LES JEUX D'AVENTURE



Dungeon and Dragons 499F
Dans ce superbe jeu d'aventure vous créerez d'abord votre équipe puis visiterez des vastes domaines, des châteaux et des donjons ...

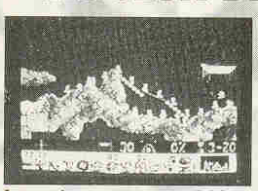


Shining and Darkness 475F
Vous devrez soulever le voile du mystère : magie et labyrinthes à gogo seront au rendez-vous. Vous aurez la possibilité de sauvegarder vos parties.

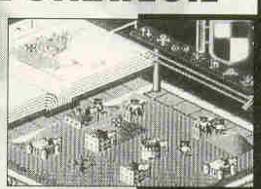


Wonderboy in Monst. 475F
Partez à la recherche de votre amie capturée par le terrible roi Drancon ; jouez des sons magiques qui ouvriront des passages secrets!

LES JEUX DE STRATEGIE



Lemmings 449F
Guidez les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante pour qu'ils ne s'écrasent pas au sol ou qu'ils ne creusent pas un tunnel dans le vide.



Populous 449F
Vous allez régner sur un peuple, le faire propérer, lui faire gagner des batailles Vous devrez affronter les désastres naturels qui réduiront vos efforts à néant si vous n'êtes pas assez prompt.

IMPORTANT :
Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance.
Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels.
Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

MEGA NEWS

SEGA : ENCORE PLUS DE SERVICES !

VIVE LE MINITEL: 3615 Code SEGA

UN SERVEUR SEGA, POUR QUOI FAIRE ?

Cela fait maintenant trois ans qu'existe le 3615 Sega et depuis le mercredi 16 décembre 92, c'est à un serveur complètement remis à neuf qu'ont eu droit les habitués et les nouveaux venus. Je vous rappelle qu'un serveur sur Minitel permet à des milliers d'utilisateurs de se laisser des messages et d'entrer en contact avec un organisme, en l'occurrence Sega. Grâce à cet objet magique qui se branche entre votre téléphone et la ligne, vous pouvez entrer en contact directement avec Maître Sega et son équipe, demander des secrets, lancer des SOS, jouer à des petits jeux qui peuvent vous faire gagner des prix, et correspondre avec d'autres Segamaniaques par le biais d'un système de boîtes aux lettres électronique. Des spécialistes y travaillaient depuis bien longtemps et voilà que le but est enfin atteint, le 3615 Sega est prêt à vous recevoir avec tous les honneurs qui vous sont dus ! C'est une présentation luxueuse qui vous attend, avec des menus lisibles et clairs, des instructions et des manipulations simples et surtout, de petites animations humoristiques et graphiques vous plongeant dans le monde Sega. C'est d'ailleurs souvent Maître Sega "himself" qui vous parle...

DES RUBRIQUES PARTOUT !

C'est simple, lorsque vous débarquez sur le serveur (après avoir consciencieusement tapé les chiffres et les lettres suivantes : 3615 S E G A), et après une petite animation basée sur la phrase parmi les phrases "Sega c'est plus fort que toi !", un sommaire apparaît. Il est tellement simple que même ma petite cousine pourrait choisir ce qu'elle veut toute seule ! Il y a trois choix possibles au départ : ACTU (toute l'actualité Sega), HELP (les tuyaux de Maître Sega, et les BAL des Ségamaniaques) et TOUT (toutes les autres rubriques Sega : les consoles, les cartouches, les Services Sega...). Pour choisir, il suffit de taper les quatre lettres de la rubrique choisie. Signalons le fait que tout se déroule de la sorte pour tous les écrans suivants. Vous devez toujours taper des choix que l'on vous demande clairement. Pas de perte de temps à déchiffrer les menus donc, et un grand confort visuel, d'autant que de petites infos et animations viennent émailler les écrans de temps à autre. Et dans les rubriques précédentes (Actu, Help, tout), que trouve-t-on ? De nouvelles rubriques, bien sûr !

ACTU : TOUTE L'ACTUALITÉ !

Lorsque vous tapez ACTU, vous arrivez à un nouvel écran de sélection qui contient trois nouveaux mots de quatre lettres : NOUV (les nouveautés du moment), EVEN (les événements du monde Sega) et JEUX (des petits jeux sous forme de quizz pour gagner des lots). Dans la rubrique NOUV, vous pourrez découvrir toutes les nouveautés en ce qui concerne les accessoires, les machines, les services et bien sûr les jeux. Tous les jeux sont classés par machine (Game Gear, Master System et Megadrive) et ensuite par genre (Action, Combat, Réflexion, Sport, etc.). Si vous préférez aller faire un tour, comme je l'ai fait, à la rubrique EVEN, vous pourrez lire des renseignements utiles sur les événements du moment liés au monde Sega. Mi-décembre par exemple, c'est Ecco le Dauphin qui avait les honneurs dans cette rubrique, avec toute l'explication de l'adoption de ce sympathique dauphin par de nombreuses sociétés dont notamment Sega (cf. nos news de ce mois, on en parle aussi !). Toutes les infos des rubriques Actu sont réactualisées toutes les semaines. Enfin, si vous choisissez de taper JEUX, vous aurez accès à quatre jeux qui vous feront peut-être gagner des lots, eh, eh !

DES JEUX SUR LE 3615 SEGA ?

Les quatre jeux proposés sont le Sega Quizz, le Segamaniaque (pour découvrir quel genre de Ségamaniaque on est), le Sega Jeu (Maître Sega vous conseille sur les jeux...) et la Colle de Maître Sega. Prenons un exemple avec le Sega Quizz qui vous pose 20 questions (dont une graphique) sur l'univers Sega. On peut gagner une Megadrive avec Sonic et Streets of Rage, une Game Gear avec Sonic et un transformateur, une cartouche et des pin's. Pour cela, il faut répondre le mieux possible à toutes les questions et à la question subsidiaire (du genre "combien de participants au Sega Quizz pendant un mois"). Des animations émaillent toujours les écrans avec, par exemple, une porte à franchir pour entrer dans le royaume de Maître Sega et de son Sega Quizz. Les questions sont aussi bien ludiques que techniques. On peut très bien vous demander de combien de joueurs dispose chaque équipe dans Great Basketball (5, 6 ou 7) ou encore de quelle couleur est l'avion sur la boîte de Bomber Raid (bleu, jaune ou rouge). À chaque fois, trois réponses sont proposées et vous devez choisir la bonne, voilà. Pour les férus de technique, j'ai noté une question intéressante : quelle est la taille mémoire de la cartouche Phantasy Star III parmi 256 Ko, 1 méga ou 4 mégas ? Eh oui les gars, il faut s'accrocher pour gagner !

HELP : LA LIGNE TÉLÉPHONIQUE DE MAITRE SEGA SUR MINITEL

Si vous choisissez la rubrique HELP dans le premier sommaire (pour y revenir quand vous êtes perdus, loin dans les rubriques, il suffit de taper HELP), vous pourrez dialoguer avec Maître Sega et son équipe. Il sera même possible de lancer des appels à d'autres Segamaniaques. Pour cela, rien de plus simple, il suffit de créer sa Boîte aux lettres (on dit "BAL"), un petit coin du serveur qui vous sera exclusivement réservé. On pourra vous y laisser des messages et votre nom de code (votre "pseudo") sera votre mot de passe sur le serveur. Vous l'entrez une fois pour toutes et vous gardez le même. Dès que cela est fait, vous pouvez aller consulter les tuyaux de Maître Sega (classés par machine et par genre, comme pour la rubrique NOUV) ou ceux d'autres Segamaniaques. En effet, il est possible de laisser des astuces que vous avez découvertes et qui seront vérifiées par Maître Sega lui-même. On peut aussi lancer un SOS à Maître Sega qui répondra dès que possible. Vous tapez votre question et Maître Sega répond directement dans votre BAL. Enfin, vous pouvez déposer des messages dans les BAL d'autres Ségamaniaques et correspondre électroniquement, génial non ?

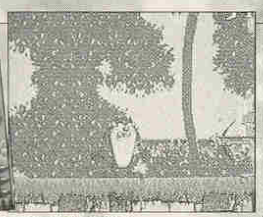
Maintenant que vous connaissez le nouveau service minitel Sega, vous devez aller y faire un tour, ne serait-ce que pour vous informer en plus de Mega Force et vous créer une BAL. Vous pourrez échanger vos tips et découvrir toutes sortes de nouveautés. Décidément, les Ségamaniaques sont gâtés ces temps-ci : un magazine mensuel, une vidéo de 60 minutes et un service minitel pour s'informer, que demande le peuple ?

Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE EXCLUSIVE !

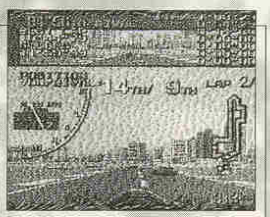
LA GAMEGEAR
+ Columns
+ la sacoche Micromania
995F

1290F

SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

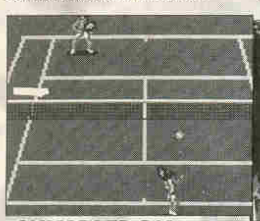


TAZMANIA
Taz démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon ! Rien ne l'arrête dans sa course !



SENNA GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une véritable simulation de course F1.

LE TOP 5 MICROMANIA



WIMBLEDON TENNIS 269F
Smash aériens, services canons, passings shots ! Un d'entrainement et 4 tournois prestigieux !

CHUCK ROCK 269F
Chuck est un vrai rockeur, il a un superbe coup de ventre pour se frayer un passage ! Retrouvera-t-il sa fiancée ?

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM/GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

99F

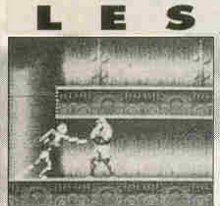
LA GAMEGEAR
+ Sonic + l'adapt. secteur
+ la sacoche Micromania

99F

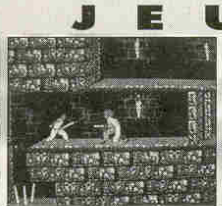
Le Wide Master **99F**
Agrandit l'écran de votre Gamegear et laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps

Adaptateur Secteur Spécial Gamegear

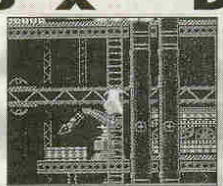
LES JEUX DE PLATEFORME



Shinobi 2

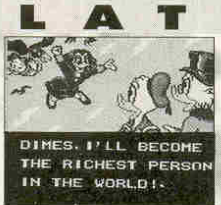


Prince of Persia

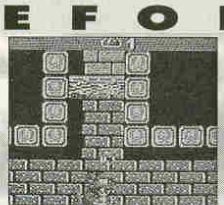


Terminator

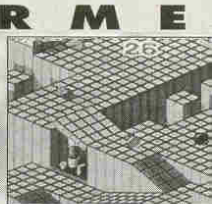
Batman Returns



Donald Duck 269F



Wonderboy Dr.Trap **269F**

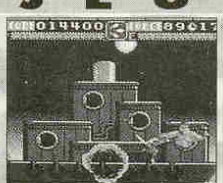


Marble Madness269

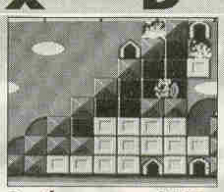
LES JEUX D'ARCADE

Spiderman 249F

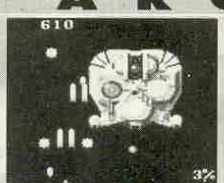
G Loc (Afterburner 2) **245F**



Ninja Gaiden 245F



Popils 249F

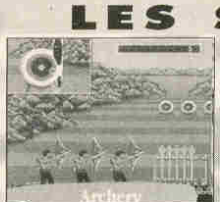


Halley wars 245F

Shinobi 269F

Smash TV

LES SIMULATIONS DE SPORT



Olympic Gold (Multi-épreuves) **269F**

Out Run Europa (Course auto)

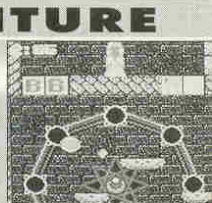
Super Kick Off (Football) **269F**

Georges Foreman Boxing (Boxe) **325F**

Super Monaco GP (Course Auto) **249F**

AVENTURE

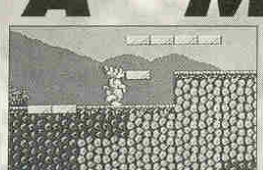
Crystal Warriors 325F



Devilish 245F

SEGA MASTER SYSTEM

SONIC 2 299F
Jeux de plateforme



TOM & JERRY 395F
Jeu de plateforme

PRINCE OF PERSIA 369F
Jeu d'aventure

Plus de 100 titres disponibles à partir de 99F

OFFRE SPECIALE à 99F
(Valable dans la limite des stocks disponibles)

Battle Out Run	99F
Chase HQ	99F
E Swat	99F
Gain Ground	99F
Rastan	99F
Summer Games	99F
Vigilante	99F
World of Games	99F
RC Grand Prix	99F
World Grand Prix	99F
Psychic World	99F
Cloud Master	99F

TOP 20 SEGA

Olympic Gold	365F	Astérix	395F
Terminator	369F	Wiimbledon Tennis	365F
New Zealand Story	349F	Mickey Mouse Castle.	395F
Trival Pursuit	325F	Populous	365F
Chuck Rock	369F	Aliens 3	395F
Senna Grand Prix	395F	S.C.I	349F
Super Kick Off	345F	Ms Pacman	395F
Marble Madness	349F	Champions of Europe	395F
The Simpson's	369F	California Games	345F
Donald Duck	395F	Moonwalker	395F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

MEGA NEWS

Ecco le Dauphin, le vrai ! Il est reconnaissable à son aileron tacheté de blanc en son sommet.

Ecco aime à p

ECCO LE JEU – ECCO : SAUVEZ LES DAUPHINS !

LE PROJET PE

Une vaste opération d'information, visant à sensibiliser le grand public sur le danger qu'encourent les dauphins et toutes les espèces d'animaux et de mammifères marins, vient d'être lancée. Celle–ci profite du lancement du jeu Ecco The Dolphin sur Megadrive (cf. notre zapping dans ce même numéro) et Sega France a décidé de participer à la protection des dauphins. Megaforce a enquêté et vous livre ici des informations qui vous émerveilleront et qui, pour certaines, vous révolteront en même temps. Vous devez aussi acheter Ecco The Dolphin car il s'agit d'un super jeu mais aussi parce que c'est encore plus qu'un jeu, c'est votre participation à la sauvegarde de la faune maritime mondiale. Ecco... logique !

Si vous désirez co-adopter, comme Sega, un dauphin, ilfaut contacter "Europe Conservation" dont voici les coordonnées : B.P.44. 41260 LA CHAUSSÉE SAINT VICTOR. Tél: 54 74 22 80.

ECCO LE DAUPHIN EXISTE VRAIMENT !

Si vous avez déjà joué au fabuleux jeu d'aventure et d'action aquatique qu'est Ecco (ou même si vous avez seulement lu le zapping), vous devez savoir qu'Ecco existe vraiment et qu'il est en ce moment en train de se la couler douce entre Méditerranée et Adriatique ! Ecco fait partie de la race des grands dauphins (les Tursiops Truncatus). La taille moyenne de cette race est de 3 mètres de long, avec des mâles un peu plus grands que les femelles. Un mâle peut atteindre une longueur maximale de 3 mètres 90 et peser jusqu'à 370 kilos ! Pour les petits scientifiques en herbe que vous êtes, vous devez savoir que le Grand Dauphin (ou encore Dauphin Souffleur) possède 20 à 26 petites dents, que son ventre est blanc, que la femelle peut avoir un petit (petit, c'est vite dit car il mesure déjà environ 1 m à sa naissance !) tous les deux ans entre sa cinquième et sa douzième année, et que le bébé dauphin est porté pendant 12 mois. Le Grand Dauphin peut atteindre la vitesse de 33 km/h (ce qui est rapide pour un dauphin) et peut rester sous l'eau pendant 8 minutes au maximum, comme le savent ceux qui ont déjà joué au jeu Megadrive. Le repas classique, pour un Grand Dauphin, est composé de poissons (anchois, sardines, maquereaux, aiguillettes, sèches, calamars, etc.) et vous devez enfin savoir qu'en captivité, un dauphin ne vit que de 5 à 7 ans contre 25 à 30 ans en liberté. En ce qui concerne plus précisément notre cher Ecco, ce dauphin est connu des habitants des îles de Cherso et Lussino en Adriatique car il a été souvent aperçu en train de faire le pitre, en réalisant des doubles sauts dans les airs. Ce dauphin se remarque par son aileron dorsal unique puisque possédant un croissant blanc sur le bleu grisé, couleur habituelle d'un dauphin. Ecco est un solitaire et aime à aller de groupes en groupes.

DES PECHEURS ASSASSINS

La situation d'Ecco et de tous ses congénères dauphins est aujourd'hui très préoccupante en Méditerranée. En effet, des pêcheurs peu scrupuleux envers les lois maritimes en vigueur s'amusent à jouer à la pêche industrielle. Savez–vous en quoi consiste ce genre de pêche ? À laisser tout simplement et très discrètement dériver de gigantesques filets dans la mer. La loi autorise des filets d'une longueur de 2,5 km mais la plupart des pêcheurs rigolent doucement et utilisent des filets de 10 km. Résultat des courses, cette pêche rentable prend l'allure d'un véritable génocide en ce qui concerne plusieurs races de la faune aquatique, dont les Grands Dauphins. Les pêcheurs incriminés sont italiens (800 bateaux, multiplié par 10 km, vous voyez le tableau ?) mais aussi marocains, espagnols, grecs, français (eh, eh !) et même japonais (re-eh, eh !). Sous prétexte de pêcher l'espadon, les italiens auraient capturé six dauphins cette année. Et quand je dis "capturé", cela signifie la mort à petit feu dans des souffrances horribles. Il vous suffit de vous imaginer en train de dériver à 20 mètres sous l'eau pendant plusieurs jours, vous voyez le désastre ? Je vous rappelle que le dauphin est un mammifère, marin certes, mais mammifère quand même ; il doit donc remonter régulièrement à la surface pour prendre des bouffées d'air. Le plus drôle dans l'affaire, c'est que les compagnies de pêche industrielle en mer méditerranée ne sont même pas conscientes qu'elles sont en train d'épuiser leur principale source de revenus, un vrai suicide commercial ! Alors on ne voit pas vraiment pourquoi d'innocentes victimes comme les dauphins seraient les otages d'une pêche qui n'a même pas lieu d'être, ou au moins dans les règles (2,5 km)... De toutes façons, les sociétés incriminées s'en tapent complètement car elles iront

s'approcher des côtes et faire le zouave our faire rigoler les touristes.

LAGOS

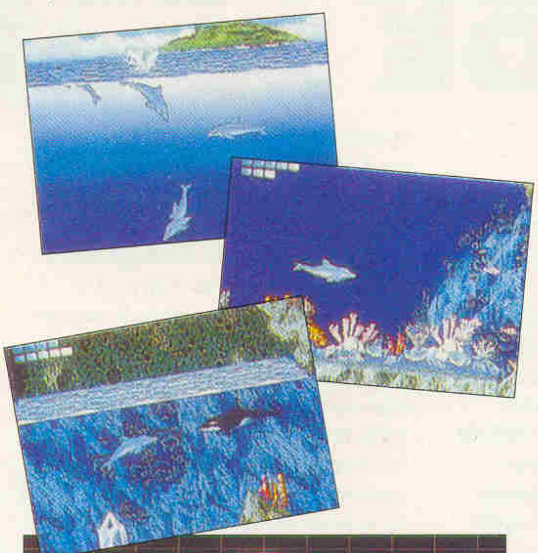
épuiser d'autres mers lorsque la Méditerranée ne sera plus qu'un gigantesque cimetière aquatique. C'est donc à nous de réagir, car les

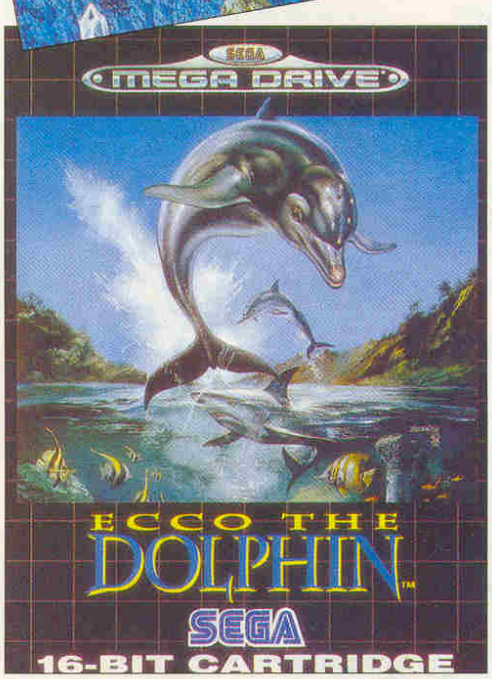
Voici la zone choisie pour le projet Pelagos. Il s'agit en effet d'une des zones les plus riches de Méditerranée en ce qui concerne les espèces animales.

espèces comme les baleines ou les dauphins courent à la catastrophe : si rien n'est fait aujourd'hui, ces espèces seront en voie de disparition d'ici cette fin de siècle, voilà le topo...

MAIS QUE FAIRE, ALORS ?

Comme le jeu Ecco traite largement, sous la forme d'un jeu d'aventure/action, de la protection du monde sous-marin, Sega France a pris l'excellente décision de participer à la sauvegarde des dauphins en Méditerranée ! Le plus sympa dans l'histoire, c'est que vous allez aussi participer à ce grand mouvement contre les prédateurs humains qui utilisent des filets tueurs ou qui déversent des produits chimiques dans la mer. Il ne va pas s'agir, évidemment, d'aller couler les 800 bateaux de pêche qui sillonnent la Méditerranée (ça, c'est pour le prochain shoot-them-up sur Megadrive !), mais justement d'éviter de tomber dans ce piège de la sauvagerie. L'association "Europe Conservation" travaille en ce sens sur un projet de parc naturel aquatique dans la mer des Ligures (entre la Corse et Monaco), une réserve marine en fait. Les dauphins et les autres animaux marins menacés pourraient ainsi y évoluer en toute quiétude. Cela ferait un bassin de 40.000 km carrés dans les eaux internationales situées entre la Côte d'Azur et la Corse. C'est complètement sérieux puisque basé sur des concepts introduits par l'Unesco en 1974, beaucoup de personnes importantes sont impliquées dans ce fabuleux projet, et Sega France a décidé d'y participer financièrement. Cela risque en effet d'être difficile à mettre en place, donc de coûter beaucoup d'argent (en effet, il ne s'agit pas de mettre des clôtures comme dans les parcs naturels sur terre !). Sega France reversera ainsi 5 francs sur les 30.000 premiers jeux Ecco vendus (ça fait quand même 150.000 francs pour les dauphins) à l'association Europe Conservation, initiatrice du projet Pelagos, puisque le nom de la réserve sera Pélagos. Et c'est là que vous intervenez, chers petits lecteurs attentifs (pour ceux qui ont tenu jusque-là, ça change des news courtes, hein ?). Si vous ne possédez pas Ecco sur Megadrive et que vous apercevez une cartouche comportant l'autocollant du projet Pelagos, jetez-vous dessus. Vous vous éclaterez avec un super jeu et permettrez à Sega de verser 5 francs de plus pour le projet Pélagos, super non ?





LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 MEGADRIVE
SONIC 2
WORLD OF ILLUSION
STREET OF RAGE 2
BATMAN RETURNS
SENNA GRAND PRIX
EUROPEAN CLUB SOCCER
TAZMANIA
DRAGON'S FURY
BULLS VS LAKERS
NHLPA HOCKEY 93

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

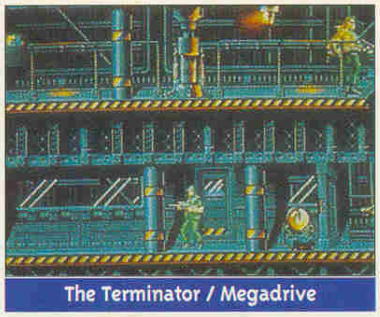
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

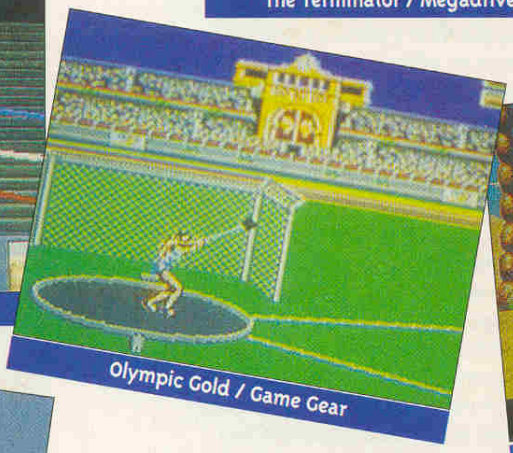
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

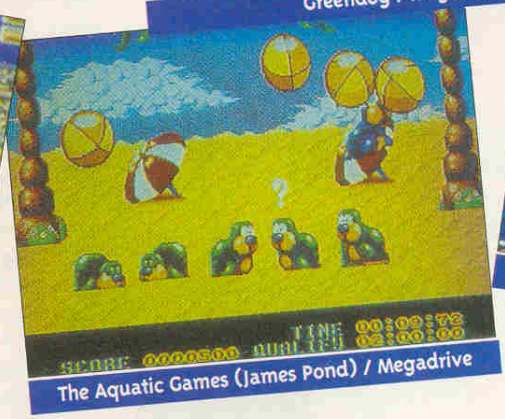
MEGA NEWS


The Terminator / Megadrive

Greendog / Megadrive

E. Holyfield Boxing / Megadrive


Olympic Gold / Game Gear


The Aquatic Games (James Pond) / Megadrive

MC Donald's Global Gladiators / Megadrive

LA SEGA VIDÉO 2

UN FESTIVAL DE 91 JEUX !

Maintenant que la Sega vidéo est en vente depuis un mois, on peut vous reparler de ce petit chef-d'œuvre à tête reposée, et mettre l'eau à la bouche de ceux qui n'y ont pas encore goûté ! Je vous rappelle que vous pouvez vous procurer cette K7 vidéo VHS de 60 minutes par correspondance. Pour obtenir le bon de commande et plus de renseignements, il suffit d'appeler le (16.1) 47 79 23 45, la ligne de Maître Sega. Signalons à ce sujet le fait que ce bon de commande se trouve sur le catalogue des services Sega. Je peux vous dire que les créateurs de cette vidéo se sont donné un mal fou pour vous combler de bonheur avec 65 jeux Megadrive, Master System et Game Gear, choisis parmi les dernières nouveautés et les grands hits de chaque machine. Cette cassette est le complément idéal au guide Sega de Mega Force qui vous présente les 300 jeux disponibles à ce jour dans le monde Sega. Vous pourrez ainsi admirer vos jeux préférés et surtout choisir ceux que vous voulez acheter, car cette fois, vous aurez aussi l'animation et le son, en plus de nos commentaires habituellement éclairés et de nos clichés exclusifs. La Sega Vidéo, c'est le complément idéal de Mega Force ! Une voix "off" décrit les jeux pendant que les meilleurs extraits de ces jeux passent à l'écran. L'histoire du jeu est racontée ainsi que les détails techniques les plus croustillants. À chaque changement d'image (quand on nous montre plusieurs niveaux différents, par exemple), un superbe effet spécial vient agrémenter le passage. On a ainsi des fondus d'images dans tous les sens et sous toutes les formes, c'est superbe ! Au cours des 60 minutes, vous aurez la joie de découvrir les prochains titres à succès sur Megadrive, comme ce fabuleux jeu aliant action et aventure qu'est "Flash Back", ou encore le prochain jeu de plates-formes se déroulant dans le monde de Mac Donald, "MC Donald's Global Gladiators". Si vous préférez la baston, vous pourrez voir les meilleurs niveaux de Streets of Rage II, ou encore The Revenge of Shinobi II. Cette vidéo est d'ailleurs tellement bien réalisée que certains jeux nous donnent l'impression de regarder un

Thunderforce IV / Megadrive

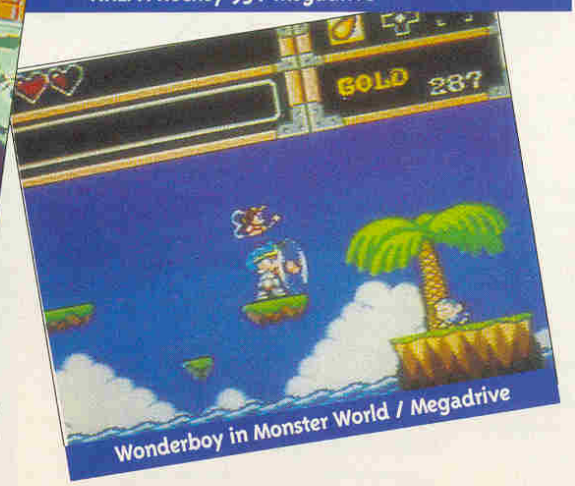
Flash Back / Megadrive

Team USA Basket / Megadrive

Alien III / Megadrive

NHLPA Hockey 93 / Megadrive

The New Zealand Story / Megadrive

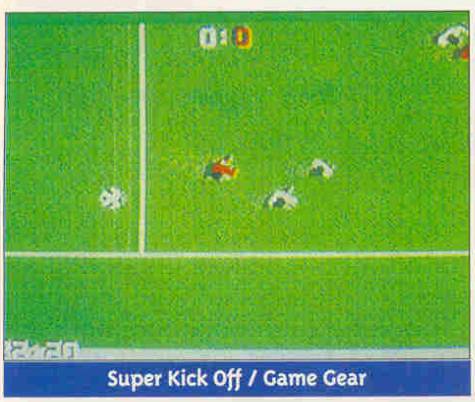


Wonderboy in Monster World / Megadrive

programme de sport à la télé (remarquez, la grande qualité des jeux Megadrive y est aussi pour quelque chose !). Je veux parler des simulations sportives qui décoiffent vraiment, et notamment des extraits choisis... Il y a la Formule 1, avec Senna's Super Monaco GP II, le foot avec European Club Soccer, le basket avec Team USA Basketball, le hockey sur glace avec NHLPA Hockey 93, la boxe avec E.Holyfield's Boxing et le tennis avec Grandslam Tennis et sa star, Jennifer Capriati. Si cela ne vous met pas l'eau à la bouche, il reste les grands classiques comme Castle of Illusion (Mickey), Moonwalker et la suite des grands classiques que sont Sonic 2 ou World of Illusion (Mickey et Donald). Les héros du cinéma sont aussi là dans des extraits de jeu tels Terminator, Alien III ou Batman Returns.

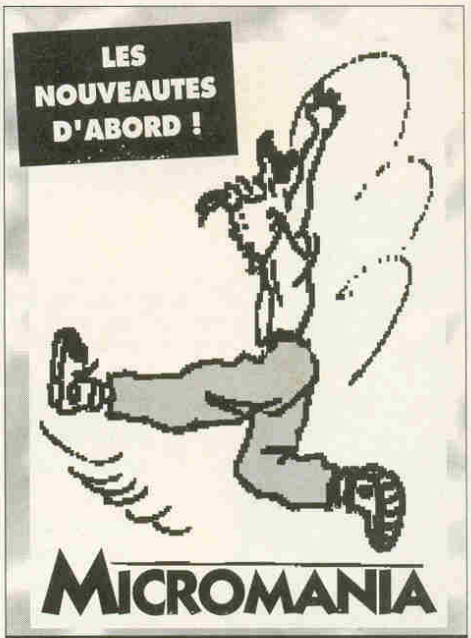
Les shoot-them-up sur Megadrive ne sont pas oubliés, avec la présence de Thunderforce IV, le chef-d'œuvre ! Sur Master System, les 17 jeux présentés sont aussi tirés de la crème des crèmes puisque vous pourrez retrouver Sonic 2, Prince of Persia, Mickey II, Shinobi ou encore Astérix. Bref, tout comme pour la Megadrive, les extraits des meilleurs moments des meilleurs jeux (anciens et nouveaux) ont été choisis pour la meilleure des vidéos ! Sega, c'est meilleur que toi ! Et pour les possesseurs de Game Gear, pas de panique les gars : 11 jeux sont présentés ! Eh oui, des jeux Game Gear sur un écran de télé, c'est possible. Les créateurs de la vidéo se sont vraiment cassé la tête pour nous fournir du luxe et des couleurs ! Grâce à une machine spéciale, vous pourrez admirer des jeux Game Gear sur grand écran, le pied ! Donald, Mickey, Shinobi II, Terminator et autres Batman se sont tous donné rendez-vous.

Bon, si tout cela ne vous suffit pas pour aller courir vous procurer cette cassette de 60 minutes pour seulement 50 francs (40 francs pour les membres du Club Sega), c'est que vous êtes complètement insensibles au monde Sega ou que vous pouvez vous acheter toutes les cartouches les yeux fermés ! On leur fabrique un catalogue vidéo sans précédent et superbe, et ils font la fine bouche, taratata ! Allez, tous à vos magnétoscopes, entre deux jeux !



Super Kick Off / Game Gear

Dragon's Fury / Megadrive



LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 GAMEGEAR
SONIC 2
CHUCK ROCK
TAZMANIA
WIMBLEDON TENNIS
SENNA GRAND PRIX
SPIDERMAN
DONALD DUCK
OLYMPIC GOLD
WONDERBOY DRAGON'S
MARBLE MADNESS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90 .
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MEGA NEWS

DOMARK ATTAQUE !

DESERT STRIKE

MASTER SYSTEM - GAME GEAR

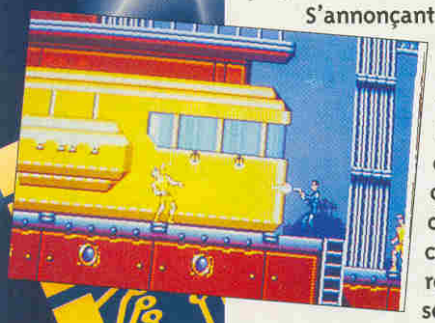
Tout d'abord avec une bonne nouvelle pour les petits Schwartzkopf en herbe (je parle du général des armées américaines lors de la Guerre du Golf) puisque Desert Strike (Return to the Gulf) est prévu sur Master System, si tout va bien, pour Août 93 (les possesseurs de Game Gear ne doivent pas s'inquiéter car on pense aussi à eux pour la même époque). On attend un gros effort des programmeurs pour retranscrire la fluidité des animations, et ces derniers nous ont promis qu'on pourrait voir des images d'introduction à la place des séquences d'animation de la Megadrive. On ne se fait pas de soucis, il s'agit de l'équipe qui a réalisé la version Master System de Prince of Persia... Tout va bien donc !

JAMES BOND

MASTER SYSTEM – MEGADRIVE – GAME GEAR

Le plus célèbre des agents secrets anglais arrive bientôt sur Master System, Megadrive et Game Gear, dans un jeu d'action en vue de profil assez ébouriffant.

S'annonçant très coloré, ce jeu de plates-formes et de tir fera traverser à l'agent 007 quatre niveaux qui l'amèneront d'un yacht à un centre de recherches ultra secret du gouvernement. James Bond sera animé dans le plus pur style Prince of Persia et ceci pour les deux versions.



STEEL TALONS

La conversion de ce grand hit d'arcade, prévue pour l'été prochain, risque de surprendre plus d'un tactitien sur Megadrive car, pour la première fois, les deux joypads de la console serviront, avec le premier destiné au pilotage et le second à l'armement. Vous devrez piloter un hélicoptère AH-64 dans des missions de tous types, allant de l'interception aux bombardements de cibles précises. Pour les accrocs du pilotage guerrier uniquement !

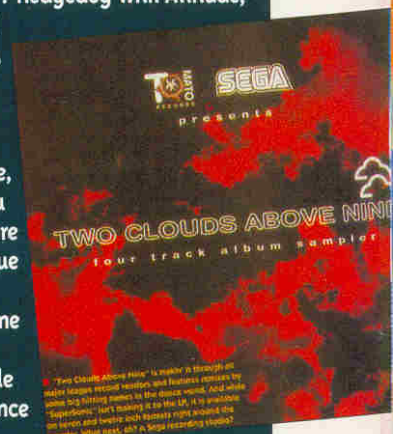
PIT-FIGHTER

MASTER SYSTEM

Les gros musclés de Pit-Fighter sont annoncés sur Master System dans une version qui, semble-t-il, a gommé toutes les erreurs de la version Megadrive, qui était un peu brouillon. Vous allez pouvoir combattre dans des défis de catch se déroulant dans les rues. Des animations et des combats à la Streets of Rage sont attendus.

SEG....RAVE !

Vous n'êtes pas sans savoir, même si vous êtes -pour certains- un peu jeunes, que les discothèques passent de plus en plus de musique "techno". Cette nouvelle musique fait appel aux toutes dernières techniques informatiques et sont basées uniquement sur les boîtes à rythmes et les synthétiseurs. Sega ne pouvait ignorer ce phénomène et a profité de l'arrivée récente de Sonic 2 pour lancer un futur tube de dance-music "Supersonic" des HWA. Mais que peut bien vouloir dire HWA ? Hedgedog With Attitude, bien sûr !

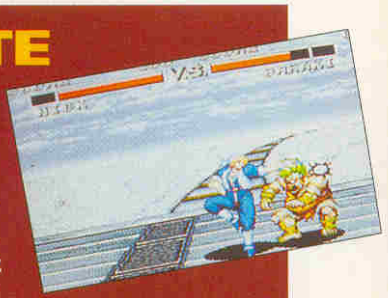


Attention, tout ceci se passe en Angleterre, le berceau de ce genre de musique et le phénomène semble prendre de l'importance puisque "Supersonic" commence à passer en radio. À tel point que Sega a sorti un double disque contenant des versions longues et hyper remixées (dont la chanson de Sonic) et appelé "Two Clouds Above Nine". Peut-être entendrez-vous bientôt des extraits de ce disque à la radio ou en boîte ? En attendant, entraînez-vous à danser pendant toute la nuit sur les musiques de vos jeux préférés, vous serez prêt pour HWA, yeah man !

POWER ATHLETE

MEGADRIVE

EDITEUR : KANECO



La Megadrive japonaise voit sa logithèque accueillir un beat-them-up des plus dévastateurs ! Ce genre de jeu est assez rare sur Megadrive pour être cité en exemple chez nous, en attendant son éventuelle édition. Vous devez guider un combattant vers le titre de champion du monde de la baston ! Plusieurs décors différents accueillent les combats et l'on voyage du Kenya en Russie pour le prix d'une cartouche. Les coups sont nombreux et l'on retrouve, pour chaque combattant, le coup spécial que chacun aime à donner à son collègue d'en face. L'action se déroule dans le plus pur style arcade et chaque personnage est caractérisé par sa vitesse, ses sauts, sa force, sa défense et son énergie vitale. Tout ceci est indiqué dans des tableaux qui apparaissent à l'écran. Ce jeu est des plus réussis mais n'est à réserver qu'aux dingues de bagarre. De toutes façons, vous ne pourrez trouver ce jeu qu'au Japon, alors...

VIRGIN PRÉPARE 93...

ROBOCOP CONTRE TERMINATOR : LE CHOC !

MEGADRIVE

La société Virgin vient d'annoncer que le développement d'un jeu basé sur les deux personnages de Terminator et de Robocop est lancé sur Megadrive. C'est une grande baffe que l'on va sans doute se prendre, car Virgin semble motivé pour nous concocter un jeu d'action complètement délirant, qui verrait nos deux héros cybernétiques s'opposer à la fin dans un combat de titans. On sait déjà que le jeu sera prêt pour Noël 93 (!) alors que certains annoncent un peu hâtivement la sortie du jeu pour mi–93, mais on ne sait pas, par contre, si le jeu sortira sur cartouche ou sur CD, mystère ! Les possesseurs de Master System et de Game Gear devront attendre quelques mois avant de savoir si des versions pour leurs consoles seront mises à leur tour en chantier. De toutes façons, nous vous reparlerons de ce projet complètement fou dès que nous aurons des images très chaudes à vous montrer. Et ce sera très chaud, ça c'est sûr !

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

MEGADRIVE

Mick et Mac sont les deux héros choisis pour représenter le monde Mac Donald dans une série de jeux vidéo, dont un sort sur Megadrive. Les deux petits héros luttent pour une vie moins polluée. Ils vont devoir, tour à tour, traverser des forêts infestées d'immondices, des mondes des glaces croulant sous les détritus, etc. Ce jeu de plates–formes s'annonce excellent, avec des dizaines de niveaux en scrolling parallaxe, des couleurs vives et une jouabilité du tonnerre. On aime déjà !

TWINKLE TALE

MEGADRIVE • EDITEUR : IMAGITECH

Un shoot–them–up original est sorti au Japon sous le nom de Twinkle Tale. Vous contrôlez une petite sorcière qui peut se servir de trois sorts pour se débarrasser de ses ennemis. N'allez pas chercher midi à quatorze heures, Twinkle Tale est tout simplement un bon vieux shoot–them–up en vue de dessus, mais original dans sa conception puisque les scrollings verticaux suivent les mouvements du personnage, en l'occurrence la petite sorcière. Il est possible, outre les classiques boules de feu et boules bleues, de tirer des méga patates selon les bonus récupérés. Un jeu un peu facile mais très mignon graphiquement.

US GOLD : PEUT–ETRE BIENTOT LA MEDAILLE D'OR?

STRIDER II

MEGADRIVE – MASTER SYSTEM

Voici le retour du Strider solitaire Hirju, qui revient pour combattre le terrible grand Maître qui veut toujours dominer le monde... Cinq niveaux vous feront traverser des zones telles que la forêt interdite, le château Metropolis ou encore un gigantesque labyrinthe. L'action reprend exactement celle du premier épisode avec de nouveaux ennemis et des effets spectaculaires. C'est pour Master System et Megadrive, et Us Gold annonce une sortie pour février 93.

FLASH BACK

MEGADRIVE

Cette nouvelle production made in France sera distribuée par Us Gold à l'étranger et sa sortie est annoncée pour le printemps 93. Il s'agit d'un mélange d'aventure, reprenant les graphismes d'Another World (un jeu sorti sur PC et qu'on annonce aussi sur Megadrive) tout en 3D polygonale, avec de l'action en vue de profil. Faisant penser à un Prince of Persia futuriste, Flashback s'annonce comme un grand moment car la beauté et la finesse des graphismes vous fera encore plus apprécier ce jeu de réflexes.

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf consoles

la MégaCarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

MICROMANIA

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs-Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7 en décembre

MEGA SCORES

ces gars sont plus forts que toi !

Voici une nouvelle fournée de Mega Scores, et avec ces vacances de fin d'année, je pense que la prochaine va être démente !... Vous allez sûrement profiter de cette période de liberté pour vous entraîner comme des bêtes, et attention, la compétition risque d'être encore plus "hard". Continuez évidemment à nous écrire, à "MEGAFORCE, Les Mégascores, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692. PANTIN Cedex", en n'oubliant pas de joindre à votre courrier une photo de votre trombine et une petite lettre nous présentant qui vous êtes, qu'est-ce que vous aimez, etc., afin que l'on vous connaisse un peu mieux ! Vous êtes nombreux à nous envoyer une photo d'écran pour attester vos scores, et beaucoup nous demandent comment faire une photo d'écran? C'est très simple, il vous faut d'abord un appareil avec des réglages manuels ; réglez la vitesse au 1/15ème et mettez une ouverture de diaphragme entre 2,8 et 8 selon la luminosité de votre écran. Et surtout, mettez-vous dans le noir, utilisez un pied si possible et surtout pas de flash. Peut-être tout ceci vous paraît-il bien compliqué, mais ce sont des réglages qui se font parfois automatiquement avec de petits appareils.

MEGADRIVE

THUNDER FORCE III **6.827.450**

Ludovic CERES
Vence (06)
Au début, on a eu un p'tit doute mais heureusement, tu nous a envoyé une photo attestant de ton score !...

On ne peut vraiment pas dire que tu te sois étendu sur ton cas, Ludovic. De toi, nous ne savons qu'une seule chose : ton âge (13 ans). Ah ! j'oubliais : tu t'éclates comme un fou avec ta Megadrive, mais cela vaut-il la peine de le préciser ? Tu as préféré nous prouver ton score sur Thunder Force III, photo à l'appui. Et après tout, tu as bien raison !

SONIC **1.277.870**

Philippe LE PRIOL
Brest (29)
Encore un score d'enfer. Mais jusqu'où iront-ils ?...

Je ne vais pas oublier de le préciser : le p'tit nom de ce Segamaniaque est "Tonton Phil". Ce Breton de Philippe est plutôt doué car il nous a fait parvenir une photo de la fin du jeu Sonic où l'on a pu vérifier son score. Et de plus, il lui restait encore 27 Sonic ! Mais attention, il faut que tu saches qu'il y a deux fins pour Sonic. En effet, il faut arriver à la fin avec les six diamants, alors freinez un peu !

JAMES POND II **6.694.350**
Julien BONET
Rions (33)
Eh bien, en voilà un qui a failli faire exploser le compteur de sa Megadrive qu'il aime tant !

Il s'appelle Julien, il a 13 ans et il est en 4ème. Et bien sûr, il adore Megaforce. De plus, c'est un fan de la Megadrive. Et pour finir, il n'arrête pas de s'éclater sur Sonic et The legend of Galahad. Et les devoirs, dans tout ça ?

STREETS OF RAGE **915.700**

Varma BEEDASSEE
Clichy (92)
On peut dire qu'il sait frapper, celui-là ! Et je pense même qu'il doit cogner très dur pour faire un tel score, avec 9 vies de réserve en plus !...

Tu adores Megaforce, mon cher Varma, et nous ne pouvons que t'en féliciter. D'après ce que tu nous écris, tu n'est pas seulement bon à Streets of Rage : tu as réalisé d'excellents scores également sur Sonic I et II, et Kid Chameleon. Bravo, Varma, keep the pressure ! Et puis, tu sembles être aussi bon sur Master System que sur Megadrive... Comment trouves-tu donc le temps pour toutes tes autres activités, avec du ping-pong, du hand-ball, du football et de la marche à pied ?!

TAZMANIA **312.130**

Sébastien PETIT
Harnes (62)
Bien qu'il soit un petit (par son nom !), l'on peut dire qu'il n'a pas eu peur du fameux diable de Tasmanie...

Bien que n'ayant que 12 ans, notre "Petit" Sébastien a plutôt des goûts et des loisirs de grand : il affectionne et pratique le tennis, le foot et... la Master System et la Megadrive. Même si dans sa lettre il fait semblant (j'espère bien, Laurent, que tu fais semblant !!!) de croire au Père Noël !

SONIC 2 **269760**

Nicolas ROBER
Le Chesnay (78)
Eh ben, il ne faut plus se gêner. Voilà qu'ils commencent à nous pondre des scores de fous sur Sonic 2 alors qu'il vient juste de sortir. On se calme, on se calme !... D'ailleurs, Nicolas nous dit lui-même que son score n'est peut-être pas génial car, je cite, "Sonic 2, c'est nouveau et c'est pas de la tarte !"...

Nicolas a 12 ans, une petite sœur et toute la collection de Mega Force. J'espère que tu prêtes tes revues à ta petite sœur... Je ne sais pas quel âge elle a mais il vaut mieux commencer le plus tôt possible avec ce genre de lecture (si toutefois elle a moins de 3 ans, applique le vieil adage "dans le doute, abstiens-toi" !). Je lis dans ta lettre que tu pratiques également le hand-ball. J'aime à penser qu'il te reste un tout petit peu de temps pour ton travail scolaire ?!

MASTER SYSTEM

SONIC 1.025.800
Mickaël VOIRIOT
Belfort (90)
Voilà un p'tit bonhomme qui n'a pas froid aux yeux et qui a su parcourir le monde de Sonic en s'en tirant très bien. De plus, il termine le jeu avec 37 vies et 200.000 de bonus !

Tu n'as pas été très loquace pour te présenter, Mickaël puisque tu nous écris seulement que tu as 11 ans 1/2 et que tu es en 6ème. Pour plus de renseignements sur Mickaël, s'adresser à une agence de détectives privés. Mais je suis sûr de ne pas me tromper en ajoutant que tu es un vrai Ségamaniaque et que tu t'éclates comme un malade sur ta console !

ASTÉRIX 951.900
Laurent MASCARO
Quillan (Aude)
Bravo pour ce super score, mais il nous faut signaler que Laurent bénéficie d'une formidable "sparring partner" : sa maman ! Eh oui, Laurent bénéficie ainsi de la meilleure partenaire qui soit, et de plus, il va avoir une Megadrive pour Noël !

Laurent a 12 ans et habite une des plus belles régions de France, en tout cas la plus ensoleillée : le Midi. Petit veinard ! Nous, on gèle, à Paris ! Laurent est aussi, ce qui ne gâche rien, un lecteur assidu de Mega Force et déplore de ne l'avoir connu qu'à partir du N° 5. Allez va, on ne t'en veut pas, Laurent !

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD 3.787.298
Monsieur X
France
Eh oui, n'oubliez pas de préciser (lisiblement) sur votre lettre, à côté de vos scores, votre nom, votre prénom et vos coordonnées. Merci pour vous !

Là, ce n'est plus une agence quelconque de détectives privés qu'il faut contacter, mais Sherlock Holmes en personne si nous voulons réussir à identifier ce Monsieur X, qui habite quelque part en France et qui a réalisé ce score incognito. Seul indice : une photo (sur laquelle il porte des lunettes noires, c'est vous dire !), et le fait qu'il est également très fort sur Shinobi (773.090 en 47mn), et Olympic Gold, où il fait 172 au tir à l'arc !

OUT RUN 44.322.820
Sébastien KOENIG
Et encore un qui ne met pas son adresse ! C'est pour vous que l'on dit ça. Mais heureusement pour lui, son score en valait vraiment la peine.

Mille excuses ! C'est moi qui ne sais pas lire ! Ton adresse figure un peu plus bas dans ta lettre : Maizières-les-Metz. Ça t'apprendra à mettre la charrue avant les bœufs, heu pardon, le score avant l'adresse. Toujours est-il que Sébastien a 16 ans et qu'il prépare un BEP. Ses loisirs, outre les jeux vidéo of course, sont la lecture, le sport en général et la marche en particulier. Il va bientôt avoir une Megadrive, et il est largement soutenu par la famille : Papa est également un fan des jeux de sport sur console !

DOUBLE DRAGON 2.072.680
Baptiste CORDEIL
Crest (26)
Au cas où tu ne le saurais pas, les photos d'identité en couleur, ça existe et c'est quand même beaucoup plus sympa de voir vos trombines en couleur, non ?

Bien connu de notre rubrique des Méga Scores, Baptiste ne nous écris rien sur lui ?!... Eh oui, voilà ce que c'est, les stars ! Il fait des scores déments, monopolise pratiquement la rubrique des Scores dans Mega Force n°10, et voilà que Monsieur est blasé, le succès, il connaît ça ! Une photo noir et blanc, plus de commentaires superflus, bref, les médias sont au courant, ils n'ont qu'à reprendre sa biographie complète parue il y a 2 mois...

WONDERBOY IN MONSTER LAND 2.084.280
Alan DUHIL
Brest (29)
Alors lui, il a tout simplement arraché sa photo sur sa carte d'identité pour nous l'envoyer avec son score ! On comprend sa précipitation, ce score est ma foi des plus impressionnants...

Alan est âgé de 14 ans. Il est en 3ème et habite ma région préférée : la Bretagne (où il ne pleut pas toujours, contrairement à ce que l'on entend à longueur de météo !). Alan est un joueur passionné sur Master System, trouve Sonic plutôt facile (il faut passer au 2, Alan !) mais il aime aussi le vélo et la natation, qu'il pratique régulièrement.

LES DERNIERES SORTIES

MEGADRIVE

	Genre	Diff.	Nb. joueurs
LEMMINGS		2	2
LOTUS TURBO CHALLENGE		1	3
TERMINATOR 2		3	2
HOME ALONE		2	1
RISKY WOODS		3	1
INDIANA JONES		3	1
JOHN MADDEN FOOTBALL 93		2	2
THUNDERFORCE IV		3	1
BIO HAZARD BATTLE		2	2
WORLD OF ILLUSION		1	2
ECCO THE DOLPHIN		2	1
STREETS OF RAGE 2		1	2
SHADOW OF THE BEAST 2		3	1

MASTER SYSTEM

RAMPART		3	2
TAZMANIA		1	1
MASTER OF DARKNESS		2	1
LEMMINGS		2	1

GAME GEAR

DEFENDER OF OASIS		2	1
ALIEN 3		1	1
KLAX		2	2
SUPER OFF ROAD		2	2
PRINCE OF PERSIA		3	1
SHINOBI II		3	1
ALIEN SYNDROME		2	1
BATMAN RETURNS		2	1
TAZMANIA		2	1
LEMMINGS		2	2
SONIC 2		3	1

Action · Arts Martiaux · Aventure · Combat · Héros Sega

Réflexion · Rôles · Simulation · Sport · Stratégie

LES MEGA-SCORES

- Suite et Fin -

GAME GEAR

SONIC **1.023.360**

Laurent MATHIEU

Arles (13)

Notre ami Laurent aime bien jouer à la pétanque mais ça ne l'empêche pas de faire d'excellents scores sur sa portable Sega !

Laurent prépare un Bac professionnel d'électronique. Il a 19 ans et son "petit" frère, 22 ! Petit ou grand, en tout cas, son frère a l'air de pas mal se défendre sur la portable, si l'on en croit les scores cités dans la lettre de Laurent. D'ailleurs, la Game Gear, elle est à lui et non à Laurent ! Les jeux vidéo, c'est un peu une affaire de famille chez vous, apparemment...

WONDERBOY **223.360**

Cedric EVENOT

Eh Cedric, et ton adresse ? Comment voulez-vous accéder au statut de Star, si vous nous donnez si peu de renseignements ?!

Tu as 14 ans et tu mesures 1m62. OK. Mais c'est quoi, ton adresse ? Bon, j'arrête là car c'est vrai que ton score est assez impressionnant sur Wonderboy. Mais sur Mickey, il est pas mal non plus : 360.930, avec 97 vies et 9 Continues !...

CHUCK ROCK **398.000**

Christophe MEYER

Manssac (81)

Tu as déjà défrayé notre rubrique des Méga Scores, mon cher Christophe, mais tu continues à te défoncer comme une bête sur ta GG pour nous en faire d'autres... Bravo !

Ce n'est pas la première fois que tu nous écris, n'est-ce pas, Christophe ? Et tu es toujours aussi doué sur ta portable ! Pour les douleurs au bout des doigts, je n'ai pas de remède car tu as l'air trop mordu pour rester plus de quelques minutes sans jouer !

DONALD DUCK **42.300**

Justine BOIVIN

Somme (80)

Eh oui, c'est une fille et elle en est fière. Bravo Justine, car tu es aussi présente dans notre Courrier des Lecteurs, et tu as bien raison de prendre la défense des filles. Il n'y a aucune raison pour qu'il n'y ait que des garçons à l'honneur !

Le meilleur pour la fin, donc, une fille : cool et fun de surcroît ! Justine a 12 ans et tout dans sa vie l'enchante : ses parents, son cochon d'Inde, son chat et, par-dessus tout, sa Game Gear et sa Mega Drive. Elle aime aussi les pin's et le basket et nous, nous l'aimons bien, Justine, une vraie Ségamaniaque au féminin !

HIT-PARADE

Voici le Hit-PArade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 novembre, à Megaforce, le Hit, 100, avenue du Général Leclerc, 93 692 PANTIN CEDEX. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

MASTER SYSTEM

1 - SONIC 2 - 1ER MOIS - HÉROS SEGA
Une entrée en "fanfare", mais qui n'étonnera évidemment personne !

2 - ASTÉRIX - 8EME MOIS - ACTION
Eh oui, il n'y a qu'une place de 1er dans un Hit-Parade...

3 - SUPER TENNIS - 3EME MOIS - SPORT
La "pression" se maintient et confirme l'accession au podium !

4 - THE NINJA - 6EME MOIS - ACTION
Un ancien qui tient la distance !

5 - OLYMPIC GOLD - 5EME MOIS - SPORT
Eh oui, avec l'hiver, le sport en chambre reprend du service !

6 - WORLD GRAND PRIX - 2EME MOIS - SPORT
Un classique toujours apprécié...

7 - DONALD DUCK - 13EME MOIS - ACTION
Définitivement, une vraie valeur sûre !...

8 - ENDURO RACER - 1ER MOIS - SPORT
Malgré le froid, les motards "attaquent"...

9 - AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II - 2EME MOIS - SPORT
Même place que le mois dernier, le moteur ne doit pas être tout à fait chaud...

10 - THE TERMINATOR - 3EME MOIS - ACTION
Un peu en queue de peloton, mais sa mission n'est pas achevée...

MEGADRIVE

1 - SONIC 2 - 1ER MOIS - HÉROS SEGA
Qui ne s'en doutait pas ?...

2 - EUROPEAN CLUB SOCCER - 4EME MOIS - SPORT
Ah ah ! Une sacrée galipette en avant !

3 - QUACK SHOT - 3EME MOIS - ACTION
Notre cher Donald tient toujours la route...

4 - THE TERMINATOR - 1ER MOIS - ACTION
Attention, il fait très fort dès le départ !

5 - LHX ATTACK CHOPPER - 1ER MOIS - SIMULATION
Un autre départ en fanfare...

6 - TAZ-MANIA - 5EME MOIS - ACTION
Il n'y a pas d'œufs à gagner, donc progressons lentement...

7 - WORLD CUP ITALIA 90 - 2EME MOIS - SPORT
Une petite baisse de régime pour les fous du ballon rond.

8 - MICKEY MOUSE - 2EME MOIS - ACTION
On se balade dans le classement, mais on est là, et bien là !

9 - KID CHAMELEON - 7EME MOIS - ACTION
Ah, ce cher Kid, une réelle aptitude à se faufiler partout...

10 - TEAM USA BASKET - 2EME MOIS - SPORT
Eh bien on se maintient, et en sport, c'est déjà bien !

GAME GEAR

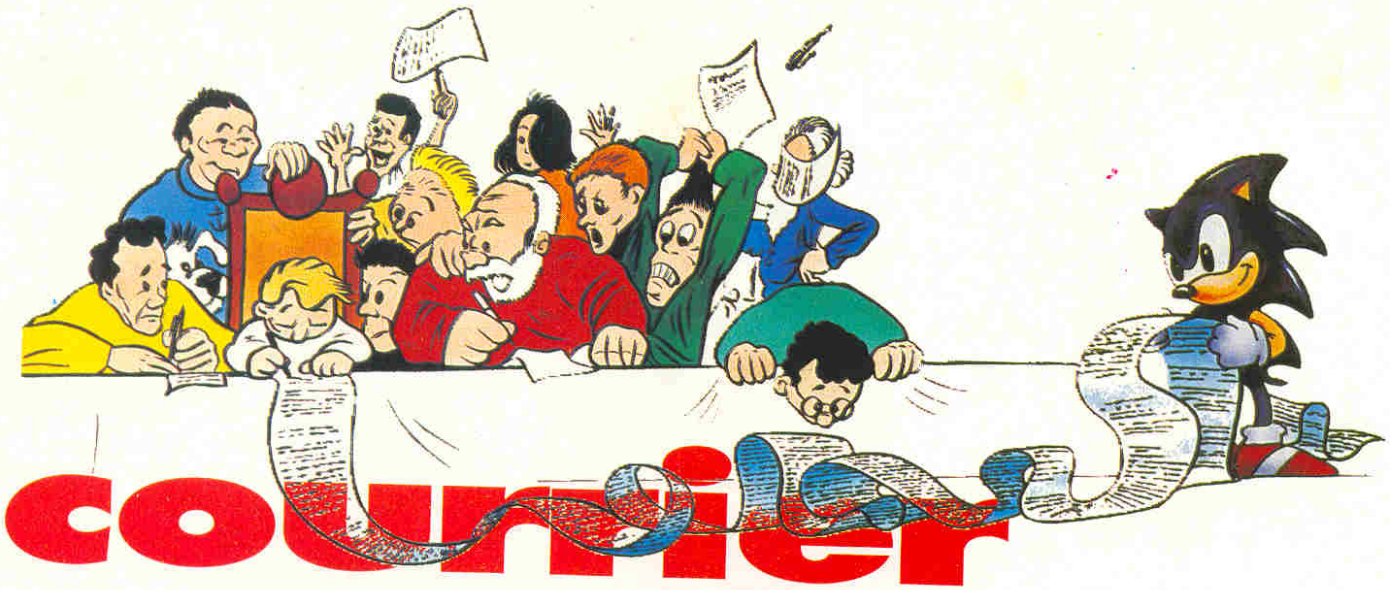
1 - SONIC 2 - 1ER MOIS - HÉROS SEGA
Carrément le "cocotier", un vrai triplé, en bon 1er de la classe !

2 - DONALD DUCK - 9EME MOIS - ACTION
Il fallait bien un second !

3 - AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II - 2EME MOIS - SPORT
Ça tourne, ça tourne...

4 - MICKEY MOUSE - 6EME MOIS - ACTION
Tellement de concurrence... On ne peut pas lui en vouloir !

5 - SONIC - 4EME MOIS - HÉROS SEGA
Eh, forcément, avec le grand frère !...



courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur SEGA, ses machines et ses jeux, bien sûr...
Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier !

Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :
SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.
Sonic.

Cher Sonic,
Je sais qu'il existe une Game Génie sur la Megadrive. En ce qui me concerne, j'ai une Master System, et j'aimerais savoir s'il va y en avoir une sur la MS ?
Sébastien MENIGAULT.

En effet, ta question révèle le désir de nombreux Segamaniaques qui m'écrivent continuellement dans l'espoir qu'un jour ma réponse soit positive. Mais malheureusement, pour le moment, aucune version Master System du Game Génie n'est prévue actuellement...

Salut Sonic, j'ai quelques questions à te poser :
- Que veut dire le mot "bits" ? Est-ce français ?
- Quel est le nom de ton ami, Tails ou Miles ?
- Quelles sont ses origines ? Quelle est son histoire ainsi que la tienne ?
- Y aura-t-il un jeu où l'on peut jouer à 4 en même temps grâce à une manette spéciale ?
- J'ai lu dans Mega Force que Street Fighter II allait sortir sur Megadrive, y aura-t-il la première partie (Street Fighter) ?
- Quand sortira la Sega Vidéo N°2 ?
- Le Mega-CD possède combien de bits et que veut dire Mega-CD ?
- Y aura-t-il un jeu qui réunira tous les héros Sega ?
- Y aura-t-il un dessin animé, un collecteur d'images, une bande dessinée et des jouets à ton effigie et à celle de ton ami ?
Je trouve ton journal (accroche-toi bien) super-hyper-ultra-méga-giga-génial !!!
P.S: Passe le bonjour à toute l'équipe et à Tails (ou Miles), et réponds-moi vite !
Sam RUDY.

Le mot "bit" représente la plus petite unité de mémoire en informatique, qui est soit un 0, soit un 1 (système binaire). Pour obtenir un octet, il faut 8 bits, puis 1024 octets forment 1 Kilo-octet, et enfin 1024 Ko constituent 1 Méga-octet... C'est un terme anglais au départ, signifiant "unité", qui est désormais "français" à 100% !
En effet, il semble qu'il y ait une petite confusion sur le nom de mon nouvel ami. Aux Etats-Unis, il s'appelle Miles, mais pour les petits français, Sega a préféré l'appeler Tails et il n'en reste pas moins mon meilleur ami. Pour son "histoire", c'est très simple, il me fallait un copain pour "pimenter" mes aventures, quant à la mienne, eh bien il suffit de lire l'interview de mon "créateur" dans notre numéro 12 de Mega Force...
Le fait de jouer à quatre sur un même jeu est une excellente idée, mais il faudrait une interface permettant de connecter 4 joypads sur la Megadrive, et cela n'est pas prévu actuellement.
*Comme je ne veux pas répéter cent fois la même chose, je tiens à le dire une bonne fois pour toutes : Street Fighter version II, ou plutôt **II'**, va sortir sur Megadrive, et oui, ce sera la toute dernière version sortie en arcade qui sera adaptée. La différence entre cette version et la version II est qu'avec cette dernière, vous pourrez utiliser les quatre boss de fin de jeu. La sortie de ce hit d'arcade est prévue pour le premier semestre 93. En revanche, le premier volet de cette série n'est absolument pas prévu.*
La cassette Sega Vidéo N°2 vient juste de sortir (voir nos News dans ce numéro).
Le Mega-CD est un lecteur CD-Rom, fonctionnant sur un système 16 bits comme la Megadrive. La signification de Mega CD est fort simple : Mega parce que Mega drive, et CD pour lecteur de CD.
Un jeu réunissant tous les héros de Sega n'est pas prévu mais c'est une très bonne idée et j'espère qu'elle deviendra réalité pour le plaisir des petits et des grands.
Il existe déjà tout un tas de gadgets à mon emblème, mais beaucoup d'entre eux ne sont disponibles qu'au Japon et/ou aux Etats-Unis. Mais ne désespérons pas de les voir un jour arriver en France...

Salut Sonic !
Beaucoup de mes amis me disent que les jeux de rôle sont super géniaux, mais moi je ne sais pas en quoi cela consiste. Voilà pourquoi je vais te poser quelques questions : existe-t-il des jeux de rôles en français ? L'action se passe-t-elle toujours vue de haut ? Y-a-t-il des combats où il faut simplement se gratter la cervelle ? Peux-tu me dire quels sont les deux meilleurs

JOUEZ-Y UNE FOIS ET VOUS Y REVIENDREZ!

T2™
THE ARCADE GAME

LE NUMÉRO UN DES JEUX D'ARCADE. MAINTENANT SUR SEGA MEGADRIVE

Terminator, T2 Endoskeleton and Depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under authorisation.
Sublicensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN. Ltd ©1992, LJN Ltd. All rights reserved

jeux de rôles sur Master System parmi : Ultima IV, Y'S : The vanished Omens, Phantasy Star I et Heroes of the Lance ?
Parmi les deux que tu auras choisis, peux-tu me dire si le scrolling est vu de haut et si c'est non, est-ce que les graphiques n'en sont pas pour autant réduits et simples ?
À part cela, ton journal est super cool et ton jeu Sonic II : Grandiose !
Vincent.

Avant toute chose, merci pour tous ces compliments qui me font tant plaisir.
Malgré tout, cela n'empêche qu'il n'existe effectivement aucun jeu de rôle à l'heure actuelle qui soit en français. Par ailleurs, ce type de jeu n'est pas forcément vu de haut, par exemple "Shining in the Darkness" qui possède une vue en 3D.
En ce qui concerne le choix entre les jeux que tu me proposes, je te conseille "Y'S" et "Phantasy Star I". "Ultima IV" est un classique du genre, mais il est à déconseiller à un débutant en raison de sa grande difficulté.

Salut Maître Sega,
Tout d'abord, je voulais te dire que tes consoles sont géniales, ton magazine est super, mais il y a un petit quelque chose au sujet des jeux ! Et là, j'écris au nom de toutes les filles ! (Je sais que nous sommes moins nombreuses que les garçons à nous intéresser aux jeux vidéo mais quand même !).
- Pourquoi toujours des héros ?
- Pourquoi pas une Sonica ? Une Minnie's Mouse ?
- Pourquoi ce ne serait pas Daisy qui partirait à la recherche de ses neveux ? (ou de son chat !)...
Non,vraiment il n'y en a que pour les garçons ! Alors même si tu ne publies pas ma lettre (alors là, je serai en sanglots !), au moins réponds-moi !
Une lectrice révoltée,
Justine BOIVIN.

Je tiens absolument à répondre à ta lettre qui est merveilleuse de par son importance et sa gentillesse, car il est vrai que l'on a tendance à oublier les nombreuses filles qui, comme les garçons,s'éclatent sur les consoles Sega. Et même, je peux te dire que j'ai eu l'occasion de voir des filles mieux jouer que des garçons. Il est donc normal que tu te révoltes ainsi. Malheureusement, sur un plan "sociologique", il est vrai que la population des garçons a été plus importante en nombre à se mettre à jouer aux jeux vidéo au départ, mais il n'est pas impossible que cela change à l'avenir. Et je m'associe à toi pour pousser ce cri d'alarme afin qu'un jour, moi aussi, je puisse avoir une petite amie avec qui je pourrai avoir de nombreuses aventures pour la joie de tout le monde.

Cher Sonic,
Je suis en ce moment en possession d'une Megadrive de Sega et quelques-uns de mes amis parlent de Streets of Rage II... J'aimerais savoir dans combien de temps il va sortir et combien va t-il coûter ? Ah oui, j'oubliais, certains disent que Street Fighter II va sortir sur Megadrive. Alors je voudrais savoir si cela est vrai ? Et si cette rumeur est juste, j'aimerais savoir quand vous comptez le sortir, et surtout combien il va coûter ? Bon, je te laisse car je n'ai rien d'autre à t'écrire (ne fais pas attention aux fautes s'il y en a, bien sûr). Salut !
Sébastien HESSE.

En effet, la suite du célèbre Streets of Rage va sortir au mois de janvier 1993 et elle s'annonce grandiose avec de nouveaux coups, des niveaux de plus en plus longs et de plus en plus beaux, etc. Et comme je l'ai déjà dit, Street Fighter II' (et non II) va sortir l'année prochaine, vers le mois de mars probablement.

Cher Sonic, j'ai des questions à te poser :
- Quel est le meilleur jeu de combat et de plates-formes sur Game Gear ?
- Sega va-t-il sortir WWF Superstars du catch ainsi que Wonderboy in Monster World et Toki ?
- Sega va-t-il sortir un jeu de hockey, avec des bastons et des pénalties, sur la Game Gear ?
- Quel est le prix de Sonic II sur Game Gear et que veut dire N-C ?
- J'aime bien les journaux de consoles ; je suis un fana de Mega Force, mais je n'ai pas eu les Nos 8 et 9 car je n'avais plus d'argent. Je vais avoir la Game Gear pour mon anniversaire et c'est pour bientôt. Merci d'avance.
Romain POUET.

Tout d'abord, je tiens à te féliciter car tu as l'air de tenir beaucoup à Mega Force et je m'aperçois que tu dois faire des sacrifices pour te l'offrir. C'est pourquoi je te conseille d'économiser un bon coup et de souscrire un abonnement pour faire des économies et ainsi tu recevras chez toi directement ton cher Mega Force. Bon, passons à tes questions. Pour moi, le meilleur jeu de baston sur Game Gear est sans aucun doute Streets of Rage, qui doit sortir courant Janvier. Et pour le jeu de plates-formes, je te conseille, sans parti pris, le deuxième volet de mes aventures : Sonic 2. Pour WWF, il va sortir sur Mega Drive ce mois de janvier mais il n'est pas prévu sur Game Gear. Et c'est pareil pour les jeux que tu m'a cités, mais je ne désespère pas un jour de les voir sur GG. De même, il n'y aucun jeu de hockey programmé à l'heure actuelle, tu n'as vraiment pas de chance. À propos de Sonic II, je ne peux pas te donner de prix car ils varient selon les revendeurs. Par contre, la formule N-C est utilisée pour éviter de dire en toutes lettres "Non Communiqué".

Oh, ultrahypergrandosuperoverfantasticodecahectokilomegagigaterapetaexadivin Sonic,...
J'ai besoin d'élucider quelques mystères qui me résistent. Bon, commençons :
1- Est-ce que l'équipe Sega est en train de concevoir une console 32 bits, car je suis en possession d'une Game Gear, d'une Master System et d'une Megadrive ; alors si une autre petite merveille vient au monde, sans parler du Mega-CD, il faut que je le sache ! Si oui, c'est pour quand ?
2- Est-ce qu'il existe des haut-parleurs stéréo pour la Game Gear ?
3- J'ai entendu dire que Sega va faire un autre jeu de Walt Disney, associant Mickey et Donald et encore un autre Mickey Mouse qui pourra se transformer, est-ce vrai ?
4- Et enfin, est-ce qu'il y aura une suite à Phantasy Star III ?
S'il vous plaît, répondez à ma lettre si vous ne voulez pas que je me déconnecte !
Mathieu STREIFF.

Il est vrai que les ingénieurs de Sega sont en train de nous concocter une nouvelle machine qui fonctionnerait avec un système 32 bits. D'ailleurs, elle est pratiquement au point mais il n'y a pas de date de sortie annoncée. De plus, on ne sait même pas si elle va sortir car pour le moment, il n'y aucun jeu dessus, et il est probable que la technologie progresse encore entre-temps pour nous donner une autre petite merveille. Pour les haut-parleurs, il suffit d'acheter des baffles pour Walkman dans un magazin de Hi-Fi et de les connecter sur la prise casque de ta console. World of Illusion, qui met en scène Mickey et Donald, vient tout juste de sortir, mais pour la suite des aventures de Mickey, rien n'est prévu pour le moment. Toutefois, je serai surpris si Mickey ne revenait pas plus tard dans un autre jeu, mais pas d'écho en ce sens pour le moment. D'autres héros Disney devraient arriver bientôt, à commencer par Talespin qui sort ce mois-ci. Pour Phantasy Star III, nous n'avons aucune information mais il y aura sans doute une suite.

Cher Sonic,
Cela fait longtemps que je lis Mega Force et je trouve ce magazine super, mais cependant, dans le dernier numéro paru, il y avait un "Zapping" sur Sonic 2 ; celui-ci était composé de 2 parties : une partie MegaDrive et une autre Master System. Sur MD, Sonic 2 va sortir en version "2 joueurs", mais sur MS2, cette version n'est pas précisée, alors voici ma question : est-ce qu'on peut jouer à deux sur Sonic 2 sur la version MS2 ?
Ce serait chic de ta part de me répondre (et si possible, sur le prochain Megaforce qui va sortir !). Merci encore de me répondre.
Sébastien DELHIER.

Malheureusement pour les possesseurs de la Master System II, il n'est pas possible de jouer à deux à Sonic II, contrairement à la version Megadrive. En fait, les deux versions sont assez différentes mais elles sont excellentes toutes les deux.

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

HORS SÉRIE

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

LE GUIDE SEGA

PLUS DE 300 JEUX

répertoriés et testés sur

MEGA DRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

L'événement 1993 ! 148 pages 40 F

MEGAFORCE HORS-SERIE N°1 - 40 F - BELGIQUE : 292 FB - LUXEMBOURG : 280 FL - SUISSE : 12,60 FS

TOUT SUR LES CONSOLES SEGA ET SUR PLUS DE 300 JEUX

EN VENTE DEPUIS LE 23 DÉCEMBRE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

AVEC "ROAD RASH II" ET "LOTUS TURBO CHALLENGE", VOUS POUVEZ VOUS MESURER À VOTRE CHER PAPA...

La bonne nouvelle, c'est que « Road Rash™ II » et « Lotus Turbo Challenge™ » permettent à deux joueurs de faire la course sur l'écran.

La mauvaise nouvelle, c'est que le vieux se croit capable de me donner «une leçon de conduite».

Le faire mordre la poussière sur une route en plein désert devrait le convaincre du contraire.

«Road Rash II» est encore plus violent que l'original,vos ennemis sont plus fourbes et leurs armes plus dangereuses. Et la récompense est plus élevée afin de vous permettre d'acheter des super-motos

ON VA RIGOLER....

SEGA MEGA DRIVE

fonctionnant à la nitro.

Heureusement, les règles n'ont pas beaucoup changé. Il n'y en a toujours pas!

Et si papa croit que «Lotus Turbo Challenge » est plus tranquille, il va vite changer d'avis.

Ce jeu est un duel effroyablement rapide entre les Lotus Elan et les Lotus Esprit, par l' intermédiaire de huit étapes terrifiantes et 60 contrôles chronmétrés.

Avec en plus des conditions météorologiques épouvantables qui encourageraient un ours polaire à rester à la maison et regarder la télé.

Deux jeux vraiment dignes d'une salle d'arcade!

Alors papa, qu'est-ce que tu attends?

Road Rash™II est une marque de Electronic Arts. Lotus Turbo Challenge est une marque déposée de Gremlin Graphics Software Ltd. Lotus Turbo Challenge est un produit agréé sous licence de Group Lotus plc.
Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

ELECTRONIC ARTS™

Distribué par: Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

PREVIEW

MASTER SYSTEM

GP RIDER

Après le tout récent Road Rash II sur Megadrive, voici que la moto fait son entrée sur la Master System avec, une fois n'est pas coutume, un programme qui se joue à deux simultanément. Sur vos motos de compétition, découvrez les seize circuits au programme du Championnat du Monde, plus une piste d'arcade, c'est-à-dire un circuit totalement imaginé pour le jeu. Avant les courses proprement dites, il vous faudra paramétrer un minimum votre engin de course. Ensuite, sur l'écran séparé en deux parties superposées, afin que chaque joueur puisse suivre à loisir les mouvements de sa moto, vous participerez à des courses qui vous opposeront à une quinzaine d'autres concurrents. Prenez les virages à la corde, foncez dans les lignes et retrouvez les sensations de la moto de compétition ! Pas question, comme à Road Rash II, de brusquer l'adversaire. Votre conduite devra être un modèle du genre. Etre fair play sera votre devise.
GP Rider bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée et rend parfaitement l'impression de vitesse. À suivre...

EDITEUR: SEGA

MEGA-LO-MANIA

MEGA DRIVE

Dans Megalomania, entrez tout droit dans le monde des Dieux puissants et craints de tous. Quatre dieux sont représentés dans ce jeu, chacun possédant ses caractéristiques propres. Bien entendu, votre choix du Dieu se portera sur celui que vous pensez être votre meilleur représentant, en songeant à votre caractère propre et à votre sens inné du pouvoir. Les noms de ces dieux résonnent déjà dans votre tête : Scarlet, Oberon, Caesar ou Madcap. Chacun d'entre eux devra aider un peuple à se développer et à évoluer.

Cette évolution se fera aussi bien au niveau technique, c'est-à-dire des armes ou des constructions, qu'au niveau de l'agrandissement de votre territoire, votre seul but étant de devenir le maître du monde. Megalomania est assez proche de Populous au niveau du concept, mais il vous donne, en plus, l'occasion d'évoluer à travers le temps. Dotés de graphismes agréables et variés, ce soft, d'un intérêt très puissant, pourrait bien vous surprendre et vous charmer !

Editeur : VIRGIN GAMES

PREVIEW

MEGA DRIVE

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Les Simpson's reviennent en force, avec un jeu plus original que jamais. Cette fois, c'est le clown Krusty que vous suivrez au fil des nombreux niveaux de ce jeu d'action/réflexion. À peine remis de Lemmings, votre cerveau bouillonnant va devoir, une fois encore, être mis à contribution ! La maison des Simpson's, en plein cœur de la magnifique ville de Springfield est envahie par les souris. Ces charmants rongeurs dérangent autant Bart que Elmer, et c'est pour cette raison que la sympathique famille fera appel à l'ami de toujours, j'ai nommé Krusty. Le but de la manœuvre sera donc terriblement simple, bouter les souris hors de cette maison ! Pour parvenir à ses "nobles" fins, Krusty devra faire preuve d'intelligence autant que d'adresse ! Les souris étant approximativement aussi bêtes que des Lemmings, comparaison peu flatteuse vous l'admettrez, elles avanceront droit devant elles, sans trop se poser de questions. De la sorte, il faudra guider les rongeurs sauvages vers des machines où elles se feront tout bonnement exterminer par les membres de la famille la plus délirante de Springfield. Amenez un bloc de pierre pour changer la direction du convoi de souris, un coude tuyau pour envoyer cette troupe de nains aux grandes oubliettes... De plus, pour chaque niveau, affrontez une foule de monstres qui en voudront à votre pauvre existence de clown ! Autant d'action que de réflexion en vue ! Get ready !

EDITEUR: FLYING EDGE

PGA TOURNAMENT GOLF II

MEGA DRIVE

La meilleure simulation de golf est de retour pour votre Megadrive. Vous retrouverez trois parcours inédits ! De nouveaux trous pour de nouvelles émotions fortes ! Vous vous verrez confronté à de nouvelles embûches, dont il faudra vous tirer en usant de tous vos clubs ! Une fois encore, il faudra savoir se servir des effets "hookés" et "slicés", tenir compte de la vitesse et de la direction du vent, de la nature du terrain, fairway ou rough... Les graphismes de cette version ont été retravaillés, et vous vous retrouverez au milieu de décors 3D bien mieux réalisés. L'animation a elle aussi été améliorée. Les mouvements du golfeur devraient être étonnants de réalisme. Conservez vos joueurs grâce aux sauvegardes de personnages, et découvrez des mois, voire des années durant, toutes les astuces de ces méga parcours ! Un soft qui devrait faire du bruit à sa sortie !

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

En Détresse...

QUESTIONS

MASTER SYSTEM

N°13001
Wonder Boy3
J'ai Wonder Boy 3 sur MASTER SYSTEM et je n'arrive pas à passer le monde du piranha. Alors, dites-moi quoi faire.

Davy RONDET

N°13002 - Wonder Boy in Monster Land
Dans Wonder Boy in Monster Land sur MASTER SYSTEM, une fois que je les ai achetées, comment utiliser les bottes ailées ?

Ludovic

N° 13003 - Sonic
Au labyrinthe 3ème partie avec Robotnik, je suis bloqué sur une plate-forme entourée de pics. Quand on récupère la vie à gauche, comment fait-on pour sortir de là ? À droite, il y a un rebord qui nous empêche de descendre et des pics en haut. J'ai tout essayé, ça fait un an que je cherche, j'aimerais tant que vous me répondiez, comment dois-je faire ? Aidez-moi !
Et au Sky base 3ème partie avec Robotnik, comment se fait-il que la vie n'y soit que de temps en temps ? Que dois-je faire pour l'avoir ?

Rudy

N°13004 - Sonic 2
J'ai une MASTER SYSTEM et je voudrais savoir où sont les émeraudes du mont Bidule et de l'omelette d'œuf sur Sonic 2.

Nicolas

N°13005 - Shinobi
J'aimerais bien savoir s'il y a une option pour pouvoir continuer après notre mort, mais surtout si l'on peut au début du jeu choisir le monde où l'on veut aller. Si tu ne me réponds pas, cela veut dire que ton magazine est truqué !

Anonyme, ami de Sonic

N°13006 - Alex Kidd in Miracle World
Je vous écris à propos d'Alex Kidd in Miracle World. En effet, lorsque j'arrive au bout du château, je me trouve en face d'un vilain gros monstre : Jomken Le Grand, mais comment dois-je faire pour le tuer ? Réponds-moi vite !

Rachid

Dans le jeu Alex Kidd in Miracle World, combien du temps dure la canne ? Je n'arrive pas à passer la forêt. Comment faire ?

David

N°13007 - Alex Kidd 1
Dans Alex Kidd 1, dans la dernière salle du dernier monde, il y a un code que j'active, mais après, rien ne se passe. Que faut-il faire ?

MEGADRIVE

N°13008
Rings of Power
Je trouve ce jeu vraiment génial. Cependant je n'arrive pas à trouver la clé pour ouvrir la porte du maître d'Alexi (l'illusionniste). J'ai cherché la "Fire Cave" comme on me l'a indiqué, mais je ne la trouve pas. Où est-elle ? Comment y rentre-t-on ? Et comment obtient-on Alexi ?
Je vous remercie de répondre à ma lettre car je ne peux pas progresser sans tous les personnages du jeu.

Sébastien LOMER

N°13009
Kid Chameleon
Existe-t-il un moyen d'être invincible ou d'accéder au dernier stage ? Ou encore de choisir son stage dans Kid Chameleon ?

N°13010
Shadow of the Beast
Je suis bloqué dans le jeu "Shadow of the Beast". Pourriez-vous me dire s'il y a des codes pour ce jeu ?

Fabien DENYS

N°13011 - Sonic
À quel moment précis faut-il faire le code Haut, Bas, Gauche, Droite, A + Start, pour arriver au Select Round ? Est-ce au moins le bon code ? Merci d'avance.

"Le p'tit chauve"

N°13012 - Shinobi
Je suis bloqué dans le labyrinthe (Astric 8 niveau 2) ; comment fait-on pour sortir ? Y-a-t-il une astuce pour tuer le boss ? Dans les instructions, il est expliqué la préparation physique. Comment fait-on pour aller dans n'importe quel district, je n'arrive pas à le faire ?!

Christophe LANIER

N° 13013
Shining in the Darkness
Au secours ! J'ai un problème dans Shining in the Darkness. J'aimerais savoir les plans de toutes les caves du jeu, où trouver la clef qui ouvre la porte de fer. Comment ouvrir le mur rouge (une fois qu'on a tué le mur) ? À quoi sert la "mitrhil" or ? Merci d'avance !

Virgile COUZARD

Je me permets de vous lancer un S.O.S. au sujet de "Shining in the Darkness". En effet, j'ai un problème dans la cave on the Wissdooms, que je n'arrive pas à franchir, tombant dans toutes les trappes ainsi que tous les pièges. Est-ce qu'il vous serait possible de m'envoyer un plan de la cave en question ainsi que de m'indiquer ce qu'il y a lieu de faire dans ladite cave. Merci d'avance.

Thierry SIGNETTI
Les Romaniquettes
Bât. A1 n°9
13130 BERRE L'ETANG

J'ai un "blème" dans Shining in the Darkness. Je suis coincé au dernier dark-sol. J'arrive à tuer ses deux bras, mais le sortilège qu'il m'envoie tue tous mes personnages. Dans la taverne, Edward dit de trouver l'esprit de la fontaine. Comment trouve-t-on l'esprit ? Faut-il attendre une certaine expérience ? Au secours et merci d'avance.

Sébastien CORBIERE

GAME GEAR

N°13014 - Pengo
Je n'arrive pas à finir Pengo sur GAME

GEAR. Y-a-t-il des codes pour le finir ?
Bérenger DELACOTTE

N°13015 - Sonic 2
Ça fait une semaine que j'essaye, en vain, de passer le dernier acte de l'Underground zone, mais la boule rebondissante qui sort de l'écran m'écrabouille à chaque fois... Si quelqu'un pouvait me donner une astuce... Merci d'avance !
Bob

N°13016
Chuck Rock
Dans Chuck Rock, je n'arrive pas à battre le grand mammouth au 4ème round... N'y-a-t-il pas des vies infinies ? Merci.
Mauricette

N°13017 - Alien 3
J'ai un problème sur Alien 3. On me donne une mitrailleuse M40, un lance-flammes, des grenades à main et un lance-grenades. Je commence mon carnage, je fais de la purée d'Aliens et je libère les prisonniers. Mais cela commence à se compliquer quand, au bout d'un couloir, je m'immobilise et ne peux plus avancer. "Qu'à cela ne tienne, je vais passer par l'échelle qui est à ma gauche" ; pas possible non plus. Je me retrouve bloquée entre un carré jaune à ma droite et un noir à ma gauche. Alors je recommence au début, et là, surprise, au niveau 9, des bidons volants. Je continue mon chemin sans tenir compte de cette aberration optique pour me rendre compte de l'impossibilité de recharger mes armes ; puis arrivée en haut d'une échelle : impossible d'en descendre. Et ce n'est qu'un début, car chaque fois que j'essaye d'aller un peu plus loin, une force impossible m'en empêche. Serait-ce la compagnie qui veut ma mort ? Comment puis-je m'en sortir ? Help !
Hélène RIPLEY

RÉPONSES

GAME GEAR

N°10036 - Sonic
J'ai lu dans le n°10 du mois d'octobre, dans la rubrique "En détresse" la question n° 10036, et j'aurais envie d'y répondre même si je n'ai pas la bonne console.
• Pour avoir l'émeraude du chaos à la jungle : au moment où vous arrivez à un endroit où il y a une cascade (je ne sais plus quelle cascade car il y en a plusieurs...) et des rondins de bois, sautez sur un rondin. Au bout d'un moment, vous verrez une plate-forme à gauche, sautez dessus et laissez-vous tomber à gauche avec le rondin de bois, vous arriverez à une émeraude.
• Pour avoir l'émeraude du chaos dans le labyrinthe : à la fin du stage du labyrinthe acte 2, dans une paroi à gauche, il y a une émeraude, mais au-dessus il y a des pics. Il faut attraper l'émeraude sans se faire toucher.
Sébastien HELIX

MASTER SYSTEM

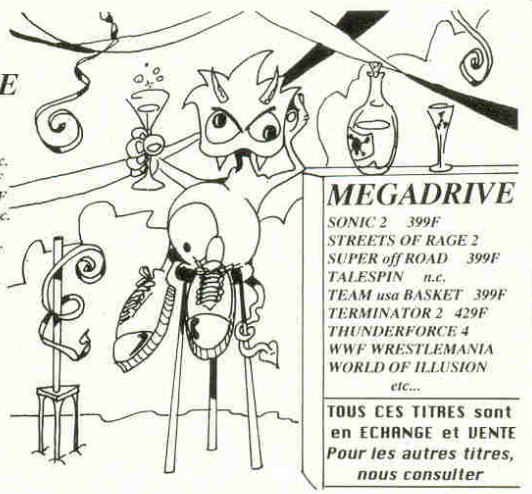
N°11003
Bubble Bobble
Pour répondre au S.O.S. de Baptiste pour le jeu Bubble Bobble, voici un code qui le mènera directement au round 200. Entrez le password suivant : 955CLNN3.

CHANGEZ DE JEU !!!
100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Pour 100F ou 80F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d' une valeur supérieure, il convient d' ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

SEGA
MEGADRIVE

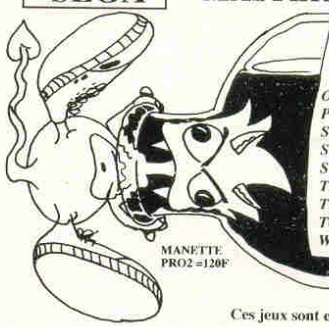
ALIENS 3 399F
AQUAB. GAMES 399F
BATMAN RETURN S n.c.
BULLS vs LAKERS 449F
CAPRIATI TENNIS 399F
CAPTAIN AMERICA n.c.
CHUCK ROCK 399F
DOUBLE DRAGON 399F
DRAGON FURY 399F
E. CLUB SOCCER 449F
GALAHAD 399F
GLOBAL GLADIATOR
GREENDOG 399F
HOLYF. BOXING 399F
LEMMINGS 399F
LHX ATTACK 399F
NHL HOCKEY 93 399F
PREDATOR 2 399F
ROAD RASH 2 n.c.
SIMPSONS 399F



MEGADRIVE
SONIC 2 399F
STREETS OF RAGE 2
SUPER off ROAD 399F
TALESPIN n.c.
TEAM usa BASKET 399F
TERMINATOR 2 429F
THUNDERFORCE 4
WWF WRESTLEMANIA
WORLD OF ILLUSION
etc...

TOUS CES TITRES sont en ECHANGE et VENTE
Pour les autres titres, nous consulter

SEGA MASTER-SYSTEM GAMEGEAR



MASTER-SYSTEM	GAMEGEAR
ALIENS 3 395F	ALIENS 3 269F
ASTERIX 395F	BATMAN 269F
CHUCK ROCK 369F	CHUCK ROCK 269F
MICKEY 2 n.c.	INDIANA JONES 269F
OLYMPIC GOLD 365F	LEMMINGS 269F
PRINCE PERSIA 369F	PREDATOR 2 n.c.
SONIC II 299F	PRINCE PERSIA 269F
SUPER KICK OFF 345F	SENNA GD PRIX 269F
SUP. MONACO II 395F	SHINOBI 2 n.c.
TAZMANIA n.c.	SONIC 2 269F
TERMINATOR 369F	STREETS RAGE 269F
TOM ET JERRY 395F	TAZMANIA 269F
WINBLEDON 365F	TERMINATOR 269F

Ces jeux sont en vente et en échange. Autres titres, nous consulter.

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

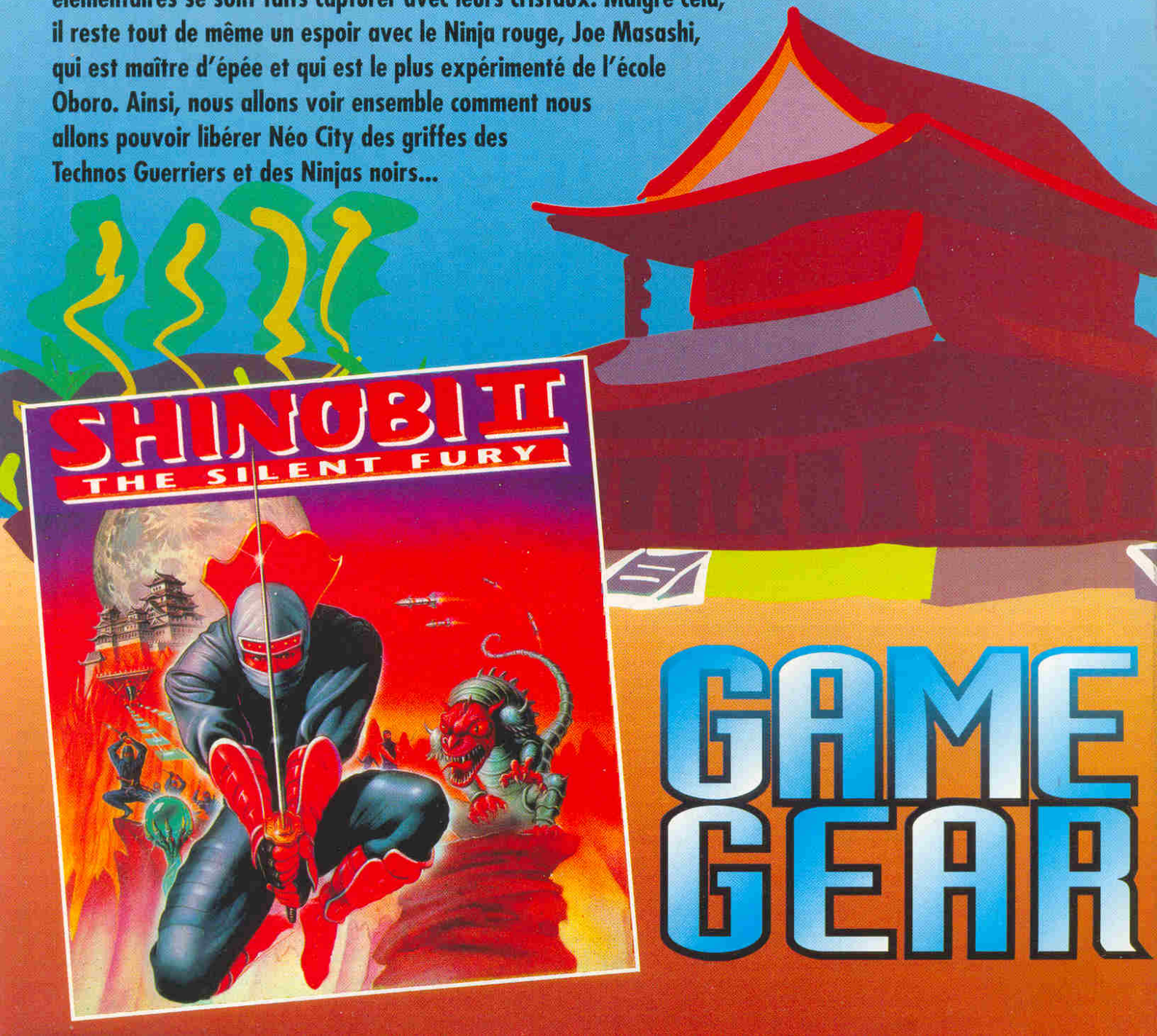
BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02**

Nom:..... Téléphone:.....
Adresse:.....
.....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque	.....			
- Mandat	.....			
- Contre-rembours. (+ 35F)	.....			
	Modèle de console:		ECHANGE :	
	envoi sous 48 h		100F ou 80F par jeu	
	+ frais de port: 20F/jeu . 80F/console TOTAL:			
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

SHINOBI II

CHERS SEGAMANIAQUES, nous voilà de retour avec la série des Shinobi sur Game Gear, et ce mois-ci, il s'agit du deuxième épisode. Comme tout le monde le sait, les Ninjas de l'école Oboro sont chargés de protéger les 4 Cristaux élémentaires : le bleu pour l'air, le jaune pour l'eau, le rose pour le feu et le vert pour la terre. De cette manière, chaque Ninja protégeant un Cristal particulier possède un pouvoir spécial en fonction de ce Cristal. Mais les Technos guerriers ont engagé les Ninjas noirs, Maîtres des techniques ninjas, pour les aider à prendre Néo City. Ainsi, tous les Ninjas élémentaires se sont faits capturer avec leurs cristaux. Malgré cela, il reste tout de même un espoir avec le Ninja rouge, Joe Masashi, qui est maître d'épée et qui est le plus expérimenté de l'école Oboro. Ainsi, nous allons voir ensemble comment nous allons pouvoir libérer Néo City des griffes des Technos Guerriers et des Ninjas noirs...

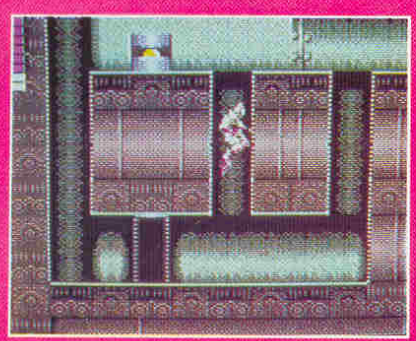


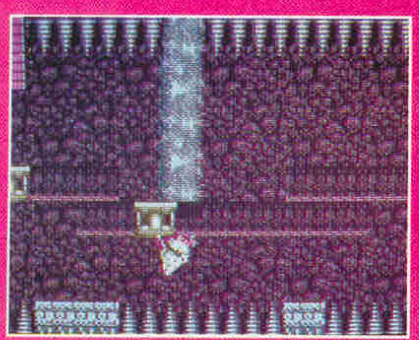
LES POUVOIRS DES NINJAS ÉLÉMENTAIRES

Pour leur permettre de traverser tous les pièges, et d'affronter tous les boss qu'ils doivent éliminer pour sauver Néo City, les ninjas élémentaires ont à leur disposotion des pouvoirs très puissants et surtout très utiles. Détaillons ensemble tous les pouvoirs de chacun des 5 ninjas.

le ninja rose

Il a la capacité de s'accrocher au plafond et son ninjutsu lui permet de restorer la lumière dans une salle sombre.

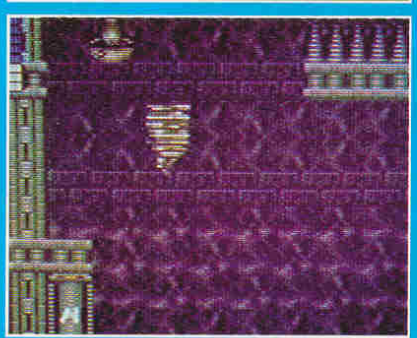




le ninja rouge (Joe MASASHI)

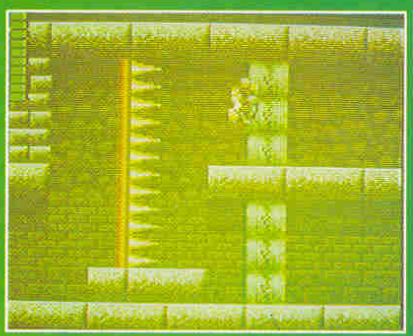
Son pouvoir, ou ninjutsu, lui permet de se téléporter. C'est pourquoi il ne faut pas oublier d'activer les bornes de téléportation avant chaque boss. Cela vous permettra de retourner à cet endroit sans tout refaire pour la deuxième partie, c'est-à-dire la quête des cristaux.

le ninja bleu



Son grappin vous sera très utile pour des passages précis sinon ce n'est pas une très bonne arme. Son ninjutsu le transforme en mini-tornade, ce qui lui permet de voler tout en dévastant tout sur son passage.

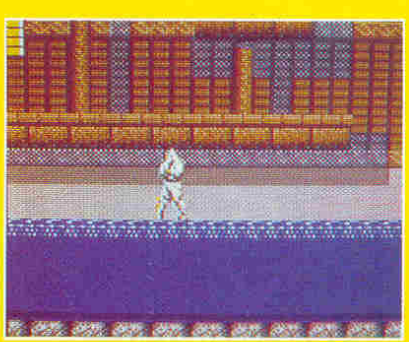
le ninja vert



Il a la possibilité de faire un double saut, et son ninjutsu entraîne un mini-tremblement de terre qui permet de détruire les blocs verts qui, parfois, vous bouchent le passage.

le ninja jaune

Il peut avant tout marcher sur l'eau, ce qui vous sera extrêmement utile. De plus, son ninjutsu lui octroit une protection passagère, ce qui ne revêt pas un grand intérêt excepté pour les passages difficiles.



LA LIBÉRATION DES NINJAS

STAGE 1 : THE BUILDING

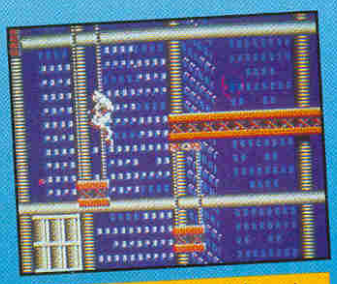
Il est préférable de commencer par ce Round car il s'agit du plus facile des quatre qui vous sont accessibles.

Ce niveau renferme quelque part le Cristal jaune, avec le Ninja Jaune qui a la capacité de marcher sur l'eau. Certaines parties de ce Round ne vous sont accessibles que si vous possédez d'autres ninjas, en particulier le bleu. Mais nous verrons cela plus tard...

Faites attention au genre de blobs humains qui sautent du plafond, ils vous surprendront plus d'une fois, mais vous pouvez les éliminer d'un seul coup d'épée...

N'oubliez pas de prendre ce Ninjutsu qui se situe tout de suite à droite, après avoir sauté de la passerelle.

Le changement de passerelle peut s'effectuer plus ou moins bien...



...et peut même être catastrophique si vous ne faites pas attention au plafond, car votre Ninja va bien évidemment se cogner la tête et tomber.

Au lieu de vous précipiter vers la droite, regardez, il y a un cœur qui vous attend de l'autre côté !

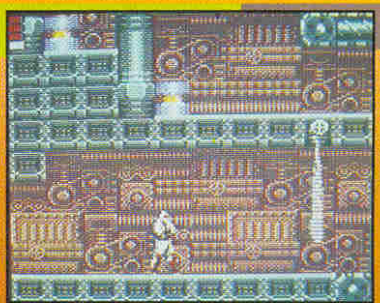
Avant de prendre l'ascenseur qui vous mènera au Boss, n'oubliez pas d'activer la borne de téléportation.

Le Boss de ce niveau ressemble à une monstrueuse araignée mécanique, mais rassurez-vous, il est facile à détruire en utilisant la bonne méthode. Ainsi, il faut prendre le ninja rouge et essayer de ne le frapper que lorsqu'il va larguer une bombe incendiaire. Surtout, n'essayez pas de le toucher lorsqu'il largue ses boulets verts. Pour le toucher correctement, il faut lui sauter dessus en diagonale en évitant l'explosion et lui infliger un coup d'épée.On peut savoir s'il va tirer des boulets en regardant le genre d'oreilles qui lui poussent sur les côtés de sa trompe...

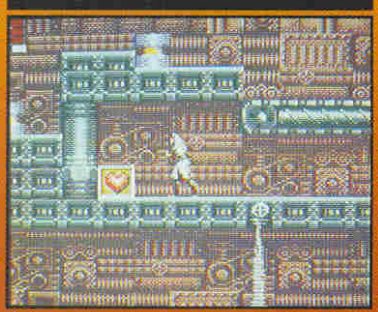
STAGE 2 : THE FACTORY

Ce niveau est l'un des plus difficiles de ce jeu, car il faut bien comprendre l'interaction entre les tuyaux marrons et les tuyaux verts..

Le Cristal et le ninja vert sont soigneusement gardés dans ce Stage qui vous donnera beaucoup de fil à retordre.



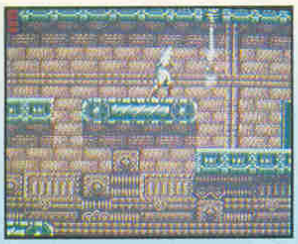
Vous commencez ce niveau dans une salle dont la sortie se trouve en haut à droite.



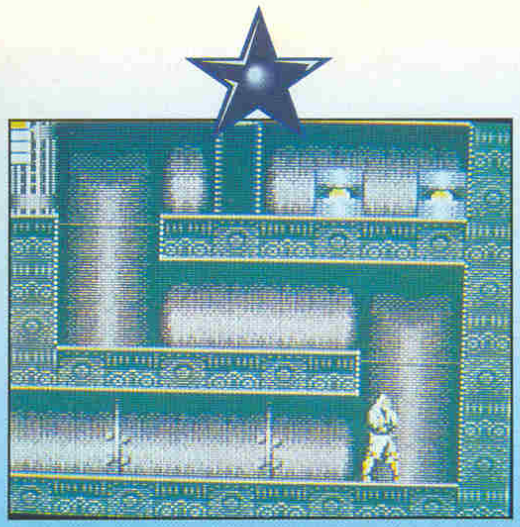
Dans cette salle, il y a des bonus intéressants comme ce cœur, mais...

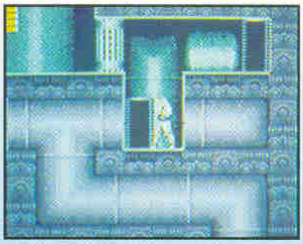
...il y a aussi des surprises plutôt désagréables !

Ce type d'ennemi est quelque peu embêtant car il faut lui donner deux coups d'épée pour l'exterminer.



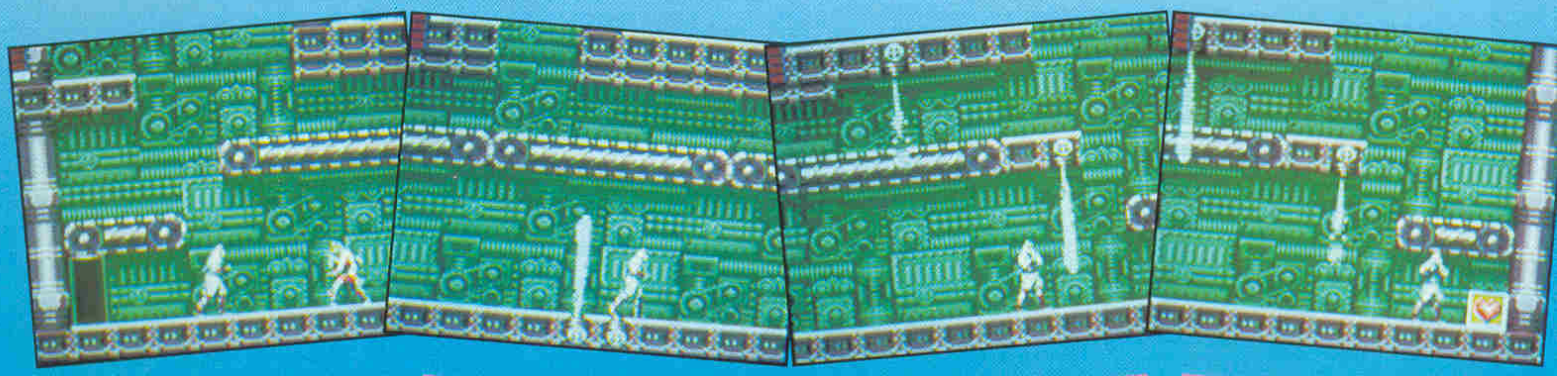
Ne vous précipitez pas sur la sortie car les échappements de fumées toxiques seront là pour vous rappeler à l'ordre.





Continuez à suivre le chemin qui vous est proposé et vous aboutirez dans une nouvelle salle.

Lorsque vous pénétrez dans le couloir, la lumière s'éteint aussitôt, mais continuez tout droit et vous trouverez une porte qui vous mènera ici. Par ailleurs, profitez des bonus qui vous sont offerts mais attention car une surprise vous attend... Il y a une bombe qui n'attend que vous pour exploser !

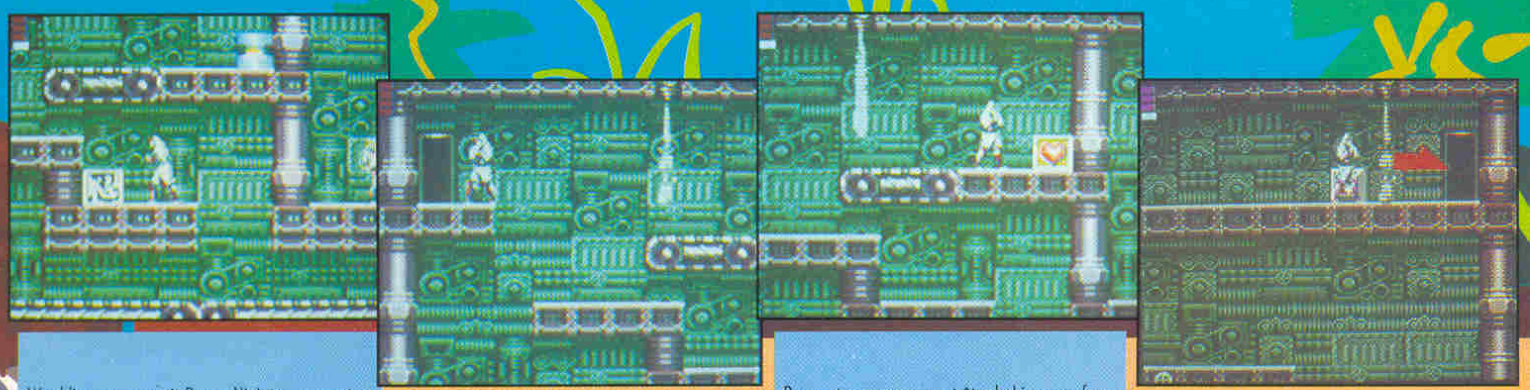


Cette deuxième salle contient de nombreux pièges, mais elle aboutit aussi au Boss de ce niveau.

À cet endroit, il faut passer le plus rapidement possible pour éviter d'être intoxiqué.

Avant de sauter, tâchez de découvrir le timing exact qui vous permettra d'éviter l'échappement de gaz.

Une fois que vous avez sauté, laissez-vous tomber le plus possible vers la droite pour récupérer ce cœur sans vous faire toucher.

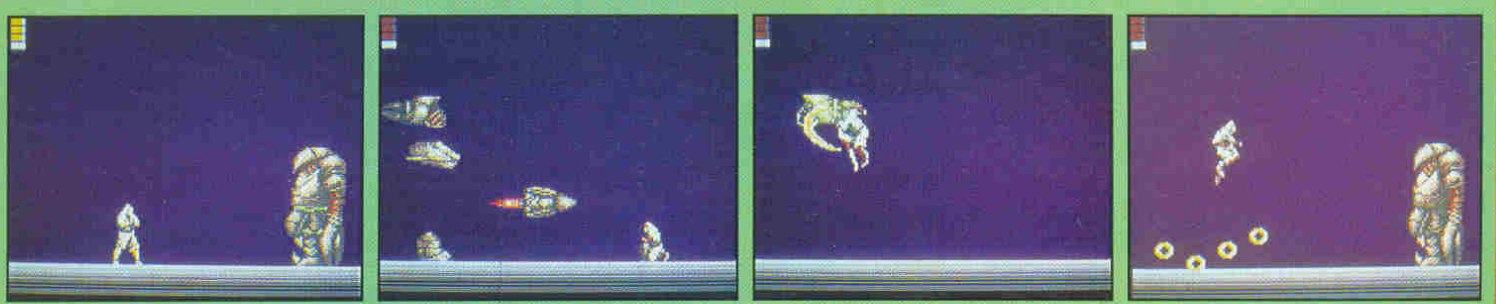


N'oubliez pas ce petit Bonus Ninjutsu, ça peut toujours servir !

Cette porte vous renvoie dans le labyrinthe de tuyaux. N'y allez pas, cela n'a aucun intérêt pour le moment.

Par contre, ce cœur peut être le bienvenu face à tous les dangers qui vous guettent.

Cette porte vous amène face au Boss. Mais il vous faut d'abord activer la borne de téléportation et ensuite, il faudra faire attention à la fumée qui s'échappe du plafond.



Pour rayer ce Boss de la carte, il faut tout d'abord le laisser se disloquer en plusieurs parties puis lorsque la tête se retrouve toute seule, vous lui assénez un méchant coup de sabre en sautant. Puis lorsqu'il se reconstitue, baissez-vous pour laisser passer les deux premiers éléments et sautez par-dessus le troisième et dernier élément... Ensuite, lorsqu'il sera reconstitué, il va vous envoyer un rayon laser. Pour éviter ce tir, il faut sauter verticalement dès que vous entendez le son du tir. Continuez ainsi jusqu'à ce que mort s'ensuive.

STAGE 3 : THE CANYON

Ce niveau se déroule sur deux étages, mais pour libérer le ninja bleu, il suffit de rester quasiment tout le temps sur l'étage supérieur.

Le Cristal bleu est caché dans l'étage inférieur. Il va falloir pénétrer dans les profondeurs de la terre...

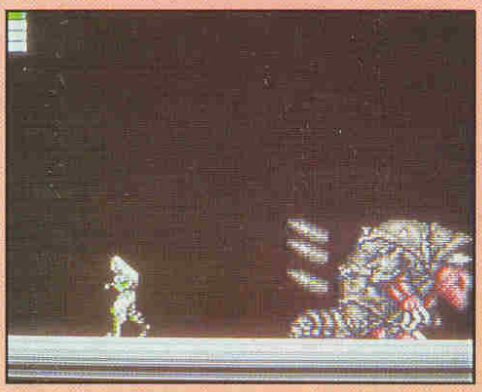
Cet adversaire est le principal ennemi que vous allez rencontrer. Pour l'éliminer, il faut se baisser afin d'éviter son coup, et à ce moment-là, vous pouvez lui donner un coup d'épée.

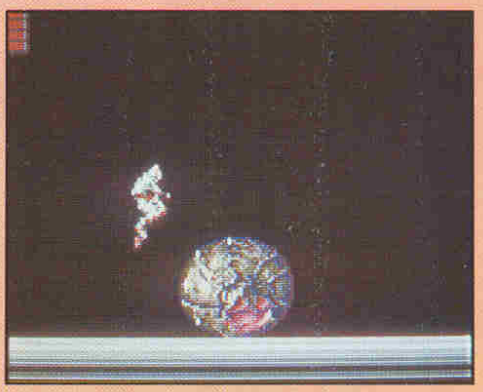
Cet homme volant est assez difficile à éliminer. En fait, il faut aller à contresens de son évolution et lui donner un coup de sabre fatal.

De nombreux bonus de vie sont présents sur ce parcours, et ceux-ci vous seront bien utiles. Mais le plus grand danger de ce niveau est de tomber dans un trou, c'est pourquoi il faut bien calculer son coup pour les sauts.

Comme d'habitude, il ne faut pas se précipiter sur la sortie, car -vous l'avez compris- il y a souvent une surprise qui vous attend, comme cet ennemi qui sort de terre.

Ça y est, vous êtes enfin arrivé au Boss de fin de niveau.



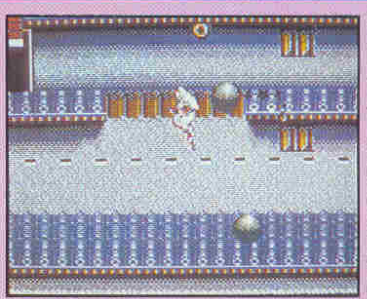


Ce Boss utilise deux moyens pour vous tuer : soit par l'intermédiaire de ses piquants dorsaux qu'il vous envoie, soit il vous écrase au sens propre. D'ailleurs, lorsqu'il veut vous écraser, il se met en boule et alors, soit il saute sur vous en diagonale, soit il reste au niveau du sol. S'il reste sur le sol, il va reculer un petit peu avant de s'élancer, par contre il rebondit deux à trois fois avant de vous sauter dessus. Pour l'éviter, il suffit soit de sauter au-dessus de lui s'il reste au sol, soit d'avancer tout simplement en dessous de lui en vous pressant. S'il tire ses piquants en diagonale vers le haut, ne bougez pas, ils ne vous atteindront pas. Par contre, s'il les tire horizontalement, dès que vous vous en apercevez en regardant sur son dos, il faut sauter, tout simplement !
Enfin, pour le toucher, il faut être face à face avec lui, car il est très sensible de la tête mais de face uniquement.

STAGE 4 : THE CASTLE

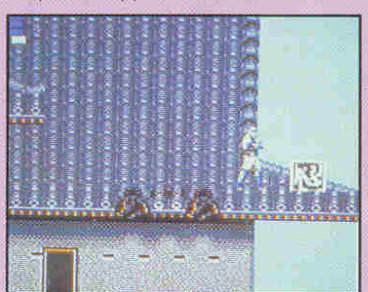
Ce Stage est relativement facile car il est court, mais ne vous y trompez pas, il comporte bien évidemment un certain nombre de pièges !

Le Ninja rose est gardé par un Boss qui est accessible depuis l'extérieur du château. Par contre, pour retrouver le Cristal rose, il vous faudra explorer les catacombes de cet ancienne et gigantesque maison japonaise.



Faites attention aux boulets qui tombent de ces trappes, n'oubliez pas de sauter par-dessus ou de les détruire d'un coup d'épée.

Prenez la première porte à droite et vous atterrissez dans cette salle. Dirigez-vous vers la gauche et grimpez sur ces plots pour prendre cette porte, après avoir récupéré le cœur qui se trouve à droite.

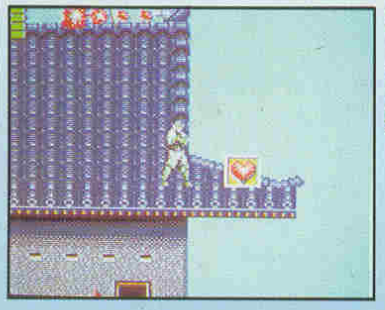


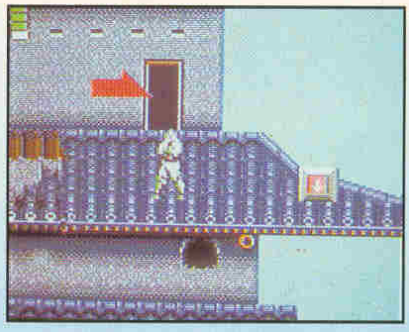
En sortant, allez à droite et faites attention de ne pas tomber car le toit, à cet endroit, est vermoulu et il s'effondre à votre passage. N'oubliez pas de récupérer le ninjutsu.

Après avoir récupéré le bonus, sautez par-dessus le trou, et sautez de nouveau pour atteindre l'étage supérieur. Continuez de même vers la droite et sautez encore pour continuer votre ascension. Faites attention à cette statue cracheuse de feu et n'essayez pas de la détruire. Contentez-vous de monter sur la colonne.

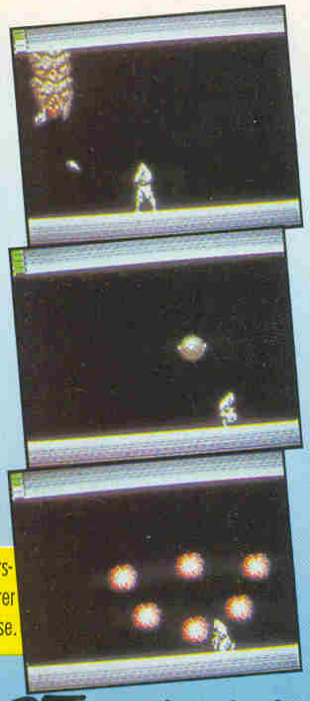
Une fois grimpé sur cette colonne, sautez encore pour gagner un autre étage.

Si vous continuez à grimper en utilisant la deuxième colonne qui vous est proposée, continuez votre course vers la droite et vous trouverez ce cœur qui est très utile avant d'affronter le Boss.





Après le cœur, progressez sur la droite et laissez-vous tomber en collant sur la gauche. Activez la borne de téléportation, puis remontez pour affronter le Boss final et secourir ainsi le ninja rose.



Le Boss est un gigantesque ver qui largue des mines sur son passage. Il se déplace principalement de haut en bas ou inversement. Frappez-le lorsqu'il descend ou lorsqu'il monte, il ne vous touchera pas à moins bien sûr que vous lui sautiez dessus sans faire gaffe. Pour éviter de se faire toucher par l'explosion de la mine, il faut rester au sol, coller un maximum au ver, et surtout il faut se baisser. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il périsse.

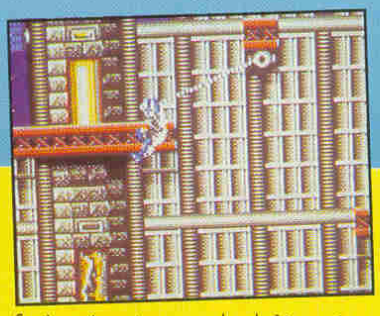
LA RECHERCHE DES CRISTAUX

STAGE 1 : THE BUILDING

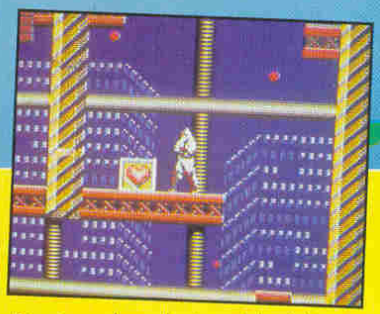
随筆

C'est du Ninja Bleu dont vous aurez besoin pour pouvoir trouver le Cristal Vert.

Utilisez le grappin pour aller récupérer ce bonus Ninjutsu.

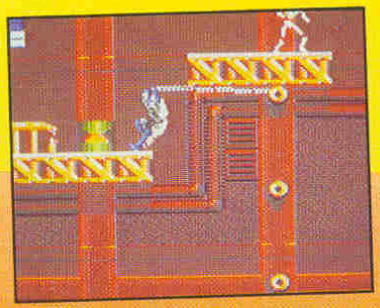


Continuez à monter comme dans la 1ère partie et utilisez de nouveau le grappin du ninja bleu pour accéder à cet ascenseur qui vous mènera à une grande salle où se situe le Cristal tant recherché.



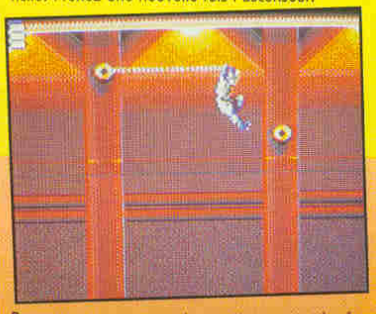
Récupérez ce bonus de vie avant de pénétrer dans cette nouvelle salle qui est relativement difficile. Prenez une nouvelle fois l'ascenseur.

Ces ennemis sont des plus coriaces, il ne faut pas hésiter à leur sauter dessus à coups d'épée pour les éliminer et ainsi ils ne vous embêteront plus. Bien qu'ils aient tendance à réapparaître au bout d'un moment, vous n'en entendrez plus parler.

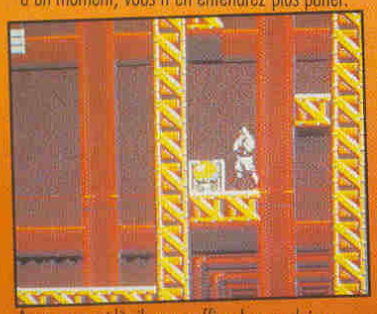


Utilisez le grappin du ninja bleu pour pouvoir progresser dans cette salle et récolter les nombreux bonus qui s'y trouvent.

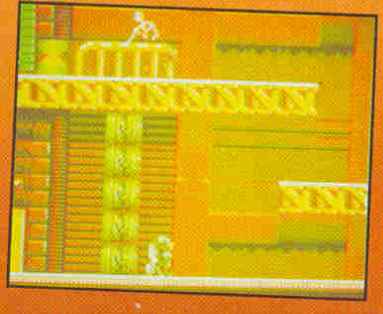
Pour cela, il ne faut pas hésiter à se laisser tomber pour remonter ensuite si nécessaire.



Par contre, pour ceux qui sont très pressés, il suffit d'utiliser le grappin pour rester au maximum en haut de la salle et ainsi accéder à l'extrême droite de cette salle.



A ce moment-là, il vous suffira de vous laisser tomber dans le puits qui se trouve en dessous de vous car le Cristal Vert se trouve en bas.



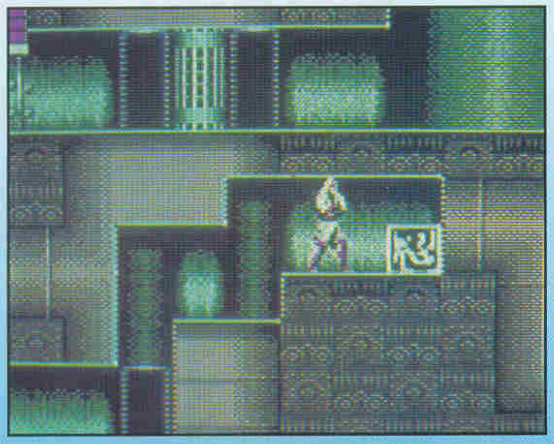
Une fois le Cristal retrouvé, allez tout en bas et dirigez-vous vers la gauche jusqu'à ce que vous soyez arrêté par des blocs verts.

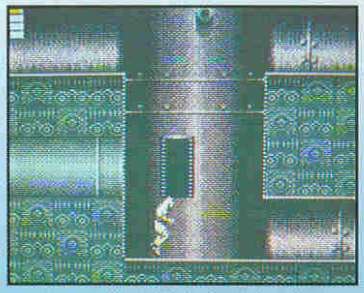
Utilisez un ninjutsu du ninja vert pour démolir ces blocs et prenez l'ascenseur à gauche.

Une fois arrivé en haut, récupérez ce nouveau support de vie qui vous est proposé.

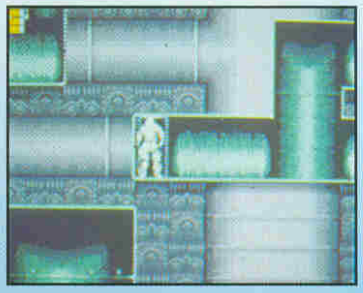
STAGE 2 : THE FACTORY

Une fois la première salle terminée, vous vous trouvez de nouveau dans un couloir dont la lumière s'éteint immédiatement. À ce moment-là, si vous voulez y voir un peu plus clair, il vous suffit d'utiliser un ninjutsu du ninja rose. Et voilà ce que vous trouvez au bout du couloir à droite...

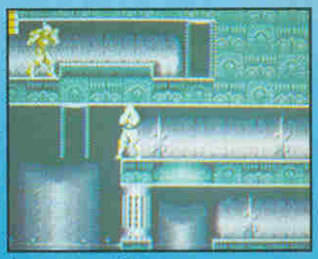




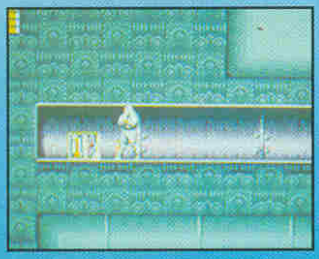
Après le couloir obscur, vous atterrissez en bas de ce grand puits central que vous allez retrouver tout au long de ce parcours.



Tout au long de ce niveau, vous pouvez voir qu'il y a des tuyaux verts et des tuyaux marrons qui sont superposés. Alors, avant de prendre une porte, regardez le décor de fond pour savoir où vous allez atterrir.

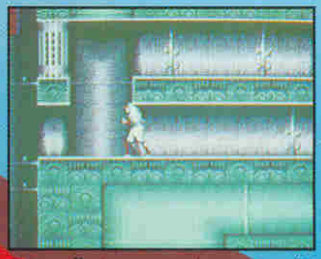


Sautez sans crainte car...



...une bonne surprise vous attend en bas sur la gauche. C'est pourquoi il faut que vous colliez un max à la paroi gauche du puits lors de votre saut.

Prenez les bonus en faisant attention qu'il n'y ait pas de bombes, mais surtout ne prenez pas cette porte sinon vous allez tomber de bien haut.

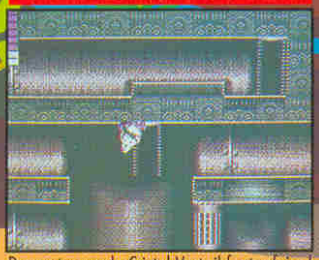


Faites gaffe de ne pas tomber car vous n'êtes pas assez haut, ce serait dommage de quasiment tout recommencer...

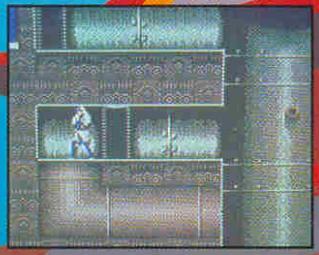
...on vous avait pourtant prévenu !

Vous trouvez ainsi une extension de vie.

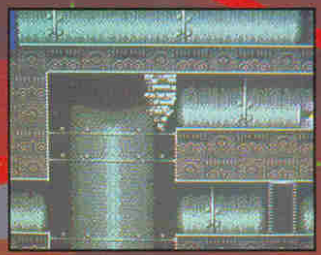
Il faut absolument éviter le corps à corps avec ce genre d'adversaire.



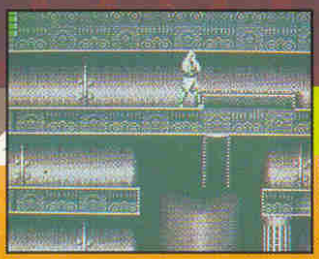
Pour retrouver le Cristal Vert, il faut refaire le parcours de la première partie pour pénétrer en fin de chemin dans ce tuyau marron, qui est le plus haut tuyau accessible pour le moment. Pour pouvoir progresser, utilisez le ninja rose et accrochez-vous au plafond pour traverser le trou et continuer sur la gauche.

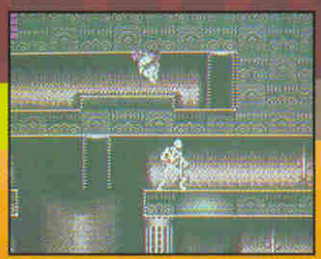


Avant d'aller chercher le Cristal, vous avez la possibilité de récupérer deux supports supplémentaires de vie. Pour cela, il faut se retrouver dans ce puits vert qui est situé à gauche du puits central marron et plutôt vers le bas.



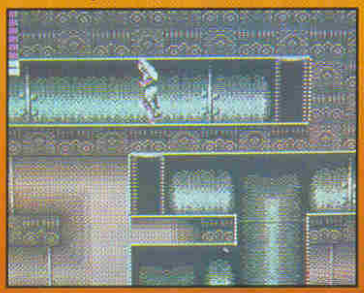
Dès que vous entrez dans ce conduit, dirigez-vous jusqu'au bord du trou vers la droite. Puis utilisez le Ninja Bleu avec sa tornade pour vous propulser le plus haut possible vers la droite.

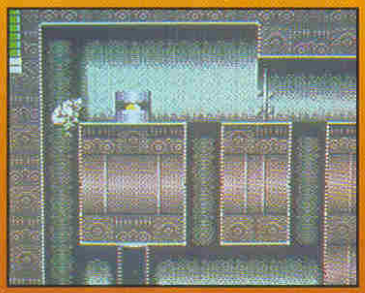


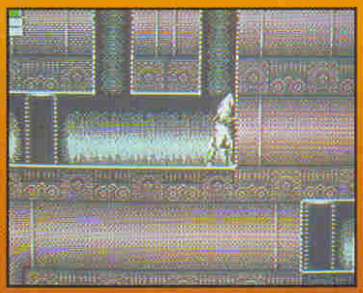


Une fois arrivé devant cette marche, accrochez-vous au plafond pour accéder à cette porte qui n'attend que vous.

Dès que vous rentrez dans ce nouveau couloir, la lumière s'éteint ; alors deux cas se présentent à vous : soit il vous reste un ninjutsu et vous l'utilisez avec le ninja rose pour rétablir la lumière, soit vous vous accrochez au plafond en continuant sur la gauche jusqu'à ce que vous ayez le Cristal en dessous de vous, et laissez-vous tomber pour le ramasser. Pour ressortir, utilisez la porte située en bas.



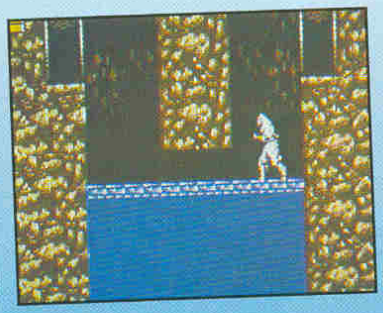




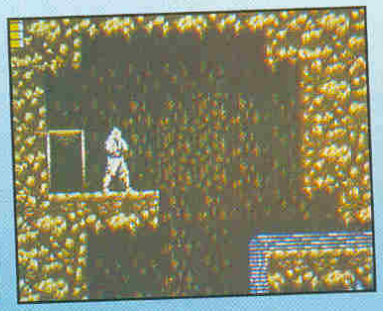
Par contre, si vous pouvez vous permettre d'utiliser un ninjutsu, alors voilà ce que vous voyez. Il faut avouer que c'est relativement plus clair, donc plus simple, pour trouver le Cristal !

STAGE 3 : THE CANYON

Après avoir éliminé l'homme-volant, prenez la porte que l'on peut voir en bas de l'écran.



Utilisez le ninja jaune pour traverser cette étendue d'eau et prenez la porte qui se situe en face.



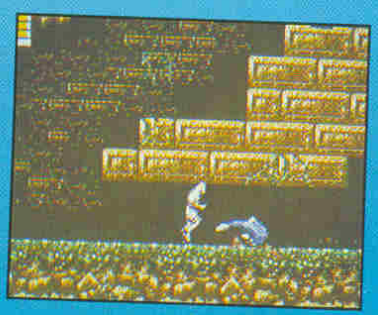
N'ayez crainte, vous pouvez sauter au milieu.

Tuez cet ennemi accroché au plafond avant de poursuivre votre chemin.

Faites attention à ces ennemis lanceurs de grenades, qui sortent de l'eau et prennent un plaisir fou à vous surprendre.

N'hésitez pas à faire le plein d'énergie vitale, ça ne peut pas vous faire de mal.

Ceci est aussi valable pour les ninjutsu, mais attention à ne pas tomber sur une bombe en guise de bonus.



De nombreux ennemis vous surprennent en surgissant devant vous, c'est un signe. Vous devez sûrement ne plus être trop loin du Cristal.

Éliminez cet ennemi d'un coup d'épée après avoir sauté par-dessus son sabre volant.

Et voilà, vous avez reconquis le Cristal Bleu !

Pour sortir, utilisez cette sorte d'escalier, mais il va falloir éviter les rochers qui vous tombent dessus.

Au bout d'un moment, vous allez voir une cavité dans cet escalier, allez-y, vous trouverez un bonus de vie.

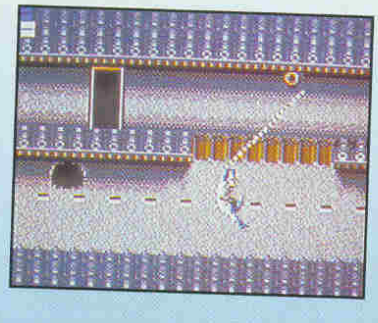
Pour éviter les rochers, il suffit de se baisser dans un coin de l'escalier.

En haut de cet escalier, vous n'aurez qu'à prendre cette porte pour ressortir de là.

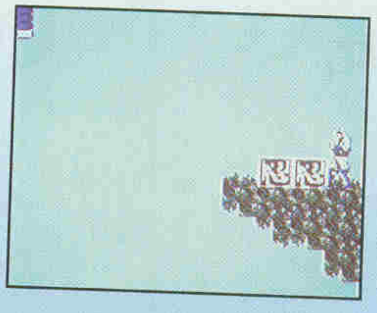
Et vous revoilà dehors ! Dirigez-vous vers la droite pour sortir de ce niveau.

Si vous en avez envie, vous pouvez recommencer ce niveau et récupérer cette vie supplémentaire en utilisant le Ninja vert et son double saut pour l'atteindre.

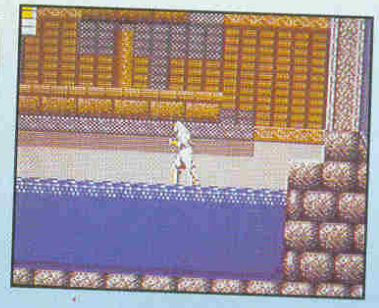
STAGE 4 : THE CASTLE



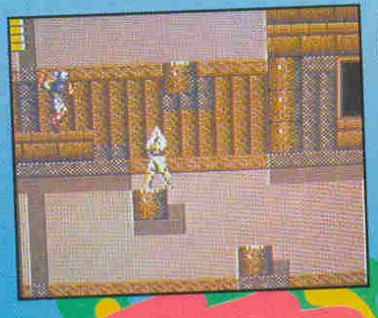
Tout d'abord, il faut préciser qu'en utilisant le ninja bleu, vous gagnerez beaucoup de temps grâce à son grappin.



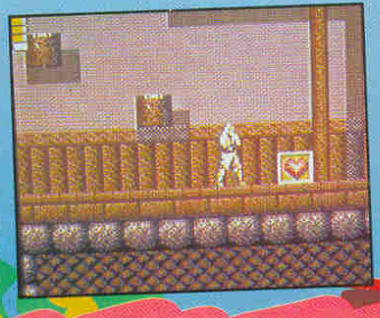
Montez le plus haut possible sur le château et jetez-vous dans le vide au maximum vers la droite. Et lorsque vous voyez ce monticule avec ses bonus à droite de l'écran, utilisez alors un ninjutsu du ninja bleu pour grimper dessus si votre saut ne donne pas satisfaction.



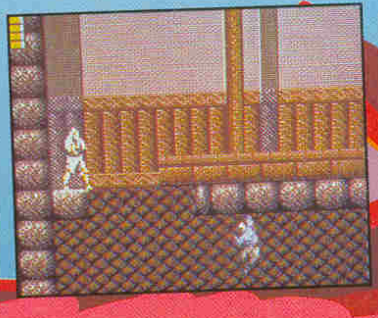
Prenez le ninja jaune pour franchir cette partie aquatique.



Descendez de plot en plot tout en tuant au passage l'adversaire qui se tient sur la plate-forme de gauche.



En bas de l'escalier à droite, vous avez un bonus de cœur.



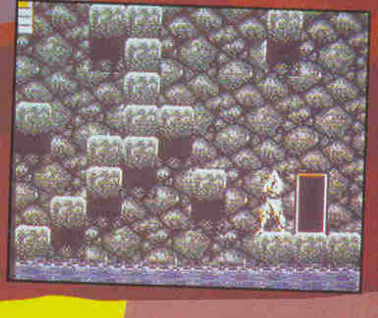
Continuez vers la gauche et descendez au niveau inférieur.

Une fois arrivé en dessous, n'oubliez pas de tuer l'ennemi accroché au plafond.

Prenez la porte située à fond à droite de cet étage.

Vous arrivez dans une nouvelle salle. N'oubliez pas de vérifier que vous contrôlez le ninja jaune afin de passer sur l'eau en vous dirigeant vers la droite.

En continuant sur la droite, prenez cette nouvelle porte qui s'offre à vous.



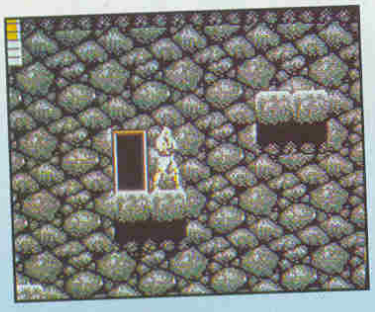
Vous vous retrouvez de l'autre côté du mur que vous aviez sur votre droite avant de passer par cette porte. Une fois arrivé là, montez le plus possible vers le haut.

Dès que vous arrivez en haut, vous trouverez un bonus qui s'avère être un supplément de support de vie.

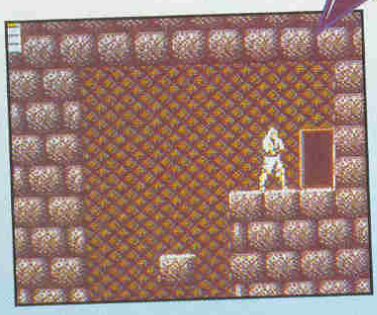
Retournez en bas et reprenez la même porte. Vous vous retrouvez comme précédemment.

Montez de plate-forme en plate-forme en faisant attention à l'appareil lanceur de flèches, situé à votre gauche.

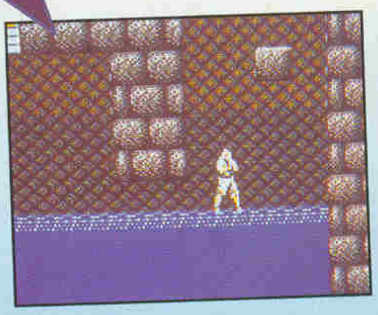
Faites attention lors de vos sauts car les plates-formes sont relativement éloignées les unes des autres.



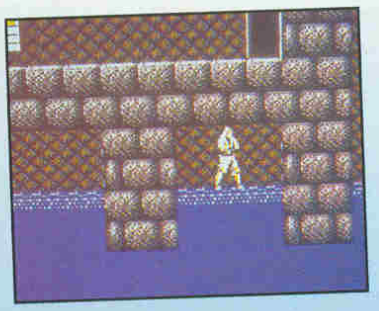
Sautez sur cette plate-forme, et prenez cette porte : le Cristal est proche !...



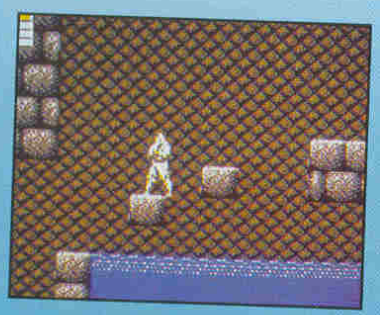
Vous arrivez dans cette nouvelle salle. Vérifiez de nouveau si vous contrôlez le ninja jaune.



Passez sur l'eau en vous dirigeant vers la gauche.

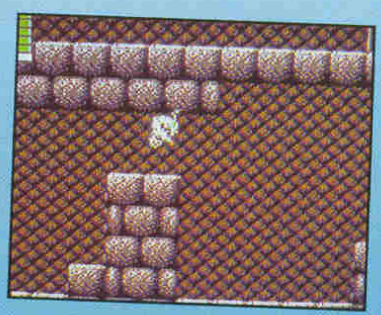


Ne vous pressez pas et faites une petite pause dans cette cavité pour éviter de vous faire coincer entre l'eau et le plafond.

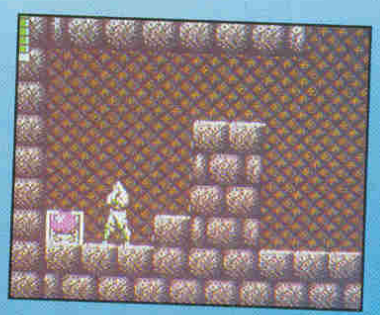


Montez sur ce plot pour vous reposer si vous en avez besoin, mais ce n'est pas terminé.

Sautez vers la droite et éliminez l'être inconscient qui ose vous faire face.



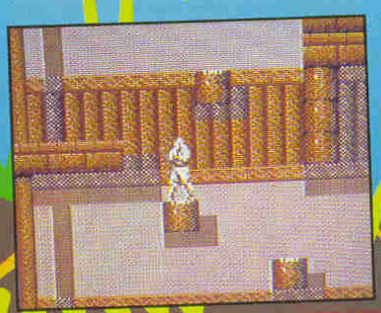
Utilisez le ninja vert pour passer par-dessus ce mur.



Et voilà, vous avez trouvé le quatrième et avant-dernier Cristal !

Ressortez par la même porte, et vous vous retrouvez à cet endroit qui se situe juste au-dessus du parcours que vous avez suivi tout à l'heure.

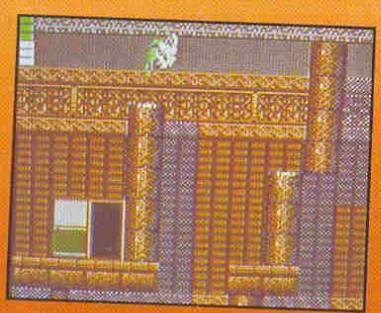
Laissez-vous tomber et vous vous retrouvez à cet endroit.



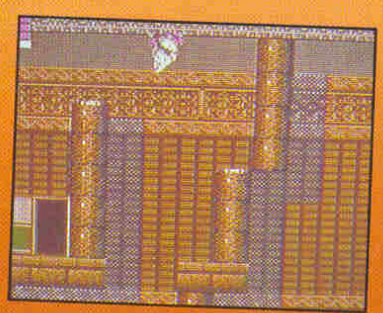
Ça y est, vous reconnaissez les lieux ?...

Montez sur la plate-forme en haut à droite, accessible en montant sur les plots. Ensuite, continuez sur la gauche, remontez d'un étage et dirigez-vous sur la droite. En passant, tuez l'ennemi qui est accroché au plafond, comme ça il ne vous embêtera plus.

Montez sur la droite en utilisant le ninja vert.



Utilisez-le de nouveau pour accéder à la porte de sortie.

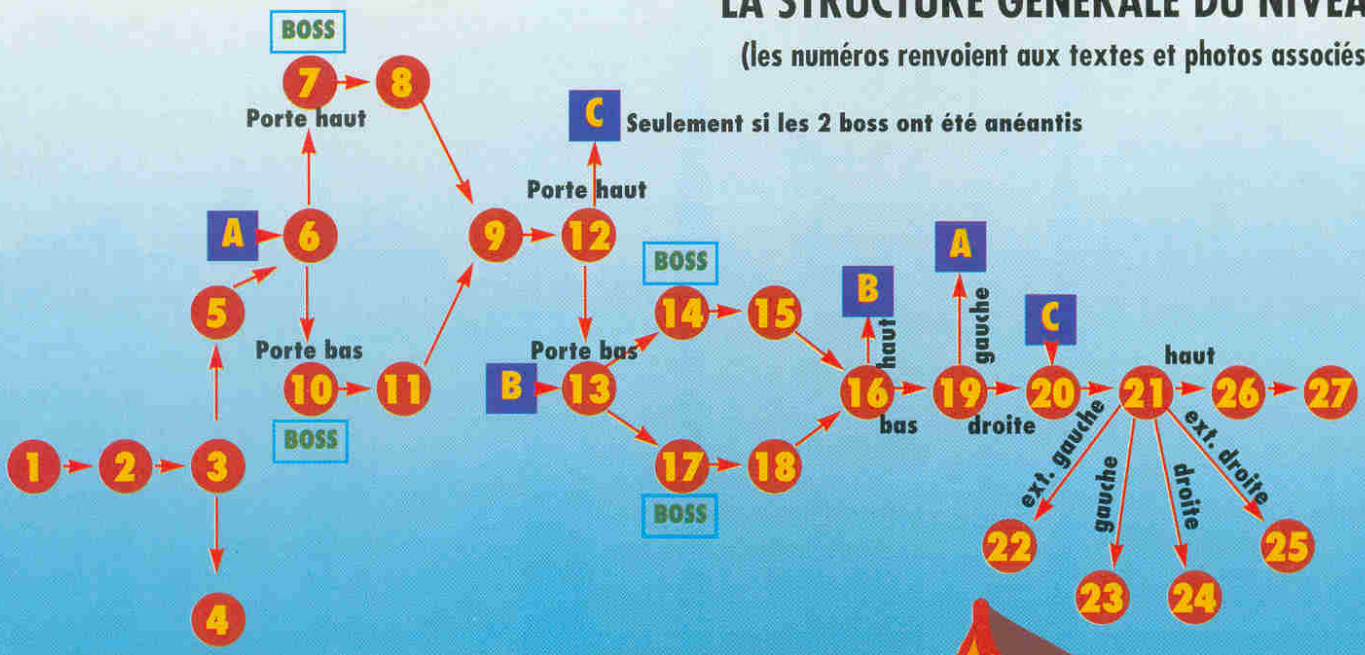


Par contre, si vous ne maîtrisez pas bien le double saut du ninja vert, il est possible de prendre le ninja rose en s'accrochant au plafond.

Vous voilà arrivé à la sortie. Il suffit de retourner à la salle du Boss pour quitter ce Stage, étant donné que vous l'avez déjà tué.

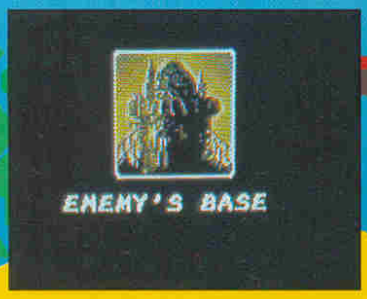
LA STRUCTURE GÉNÉRALE DU NIVEAU

(les numéros renvoient aux textes et photos associés)

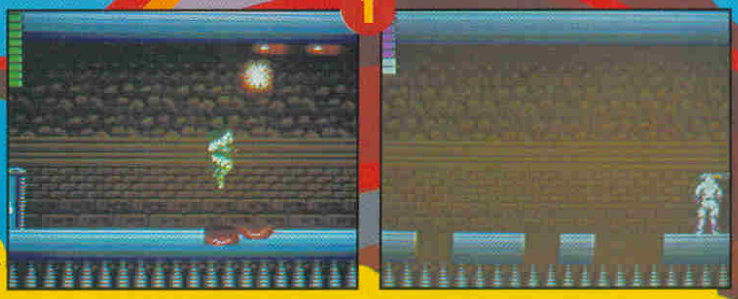


STAGE 5 : THE ENEMY'S BASE

Ce niveau est le dernier, et il est donc le plus dur. Il ne faut pas désespérer car nous sommes là pour vous aider, n'est-ce pas ?

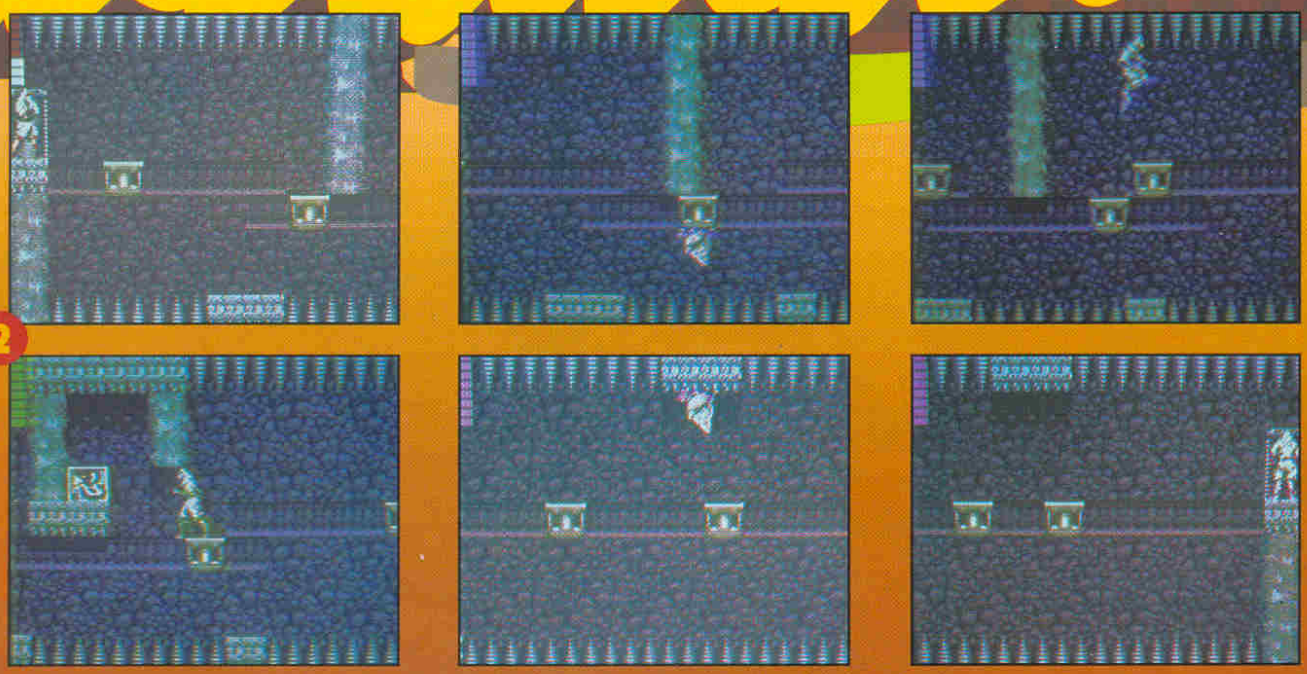


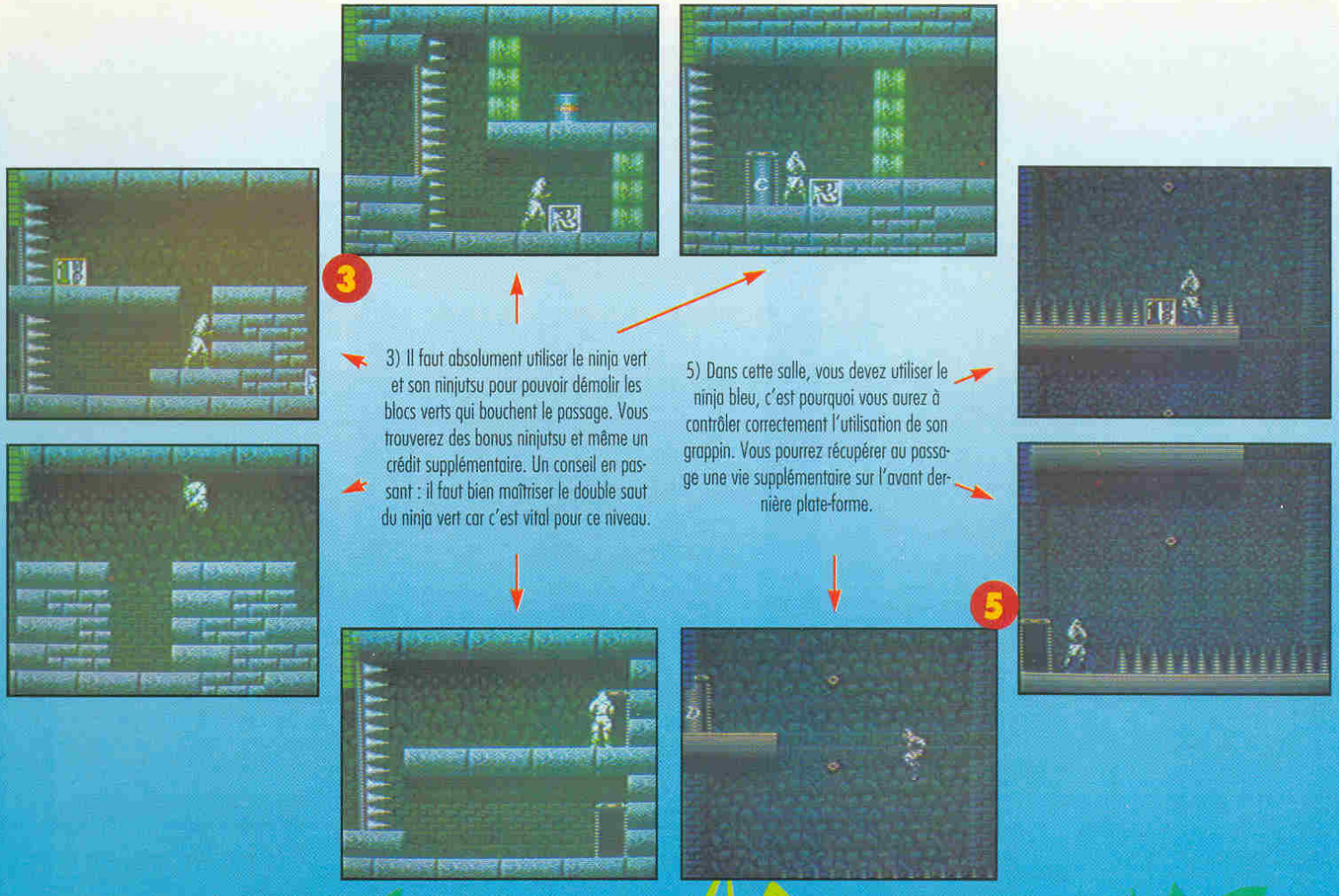
Ce Stage renferme le Cristal Rouge et les ninjas noirs, les ennemis héréditaires de vos propres ninjas.



Ces gouttes d'acide qui glissent et qui tombent du plafond sont quelque peu gênantes. En effet, au cours de ce Stage, si vous avez le malheur de toucher des piquants comme ceux que vous voyez ici, vous perdrez automatiquement une vie. C'est pourquoi dans cette salle il faut prendre le ninja vert, car vous pourrez ainsi détruire ces gouttes avec vos shurikens avant qu'elles n'atteignent le sol.

Dans cette salle, utilisez le ninja rose. Mais faites attention à ne pas tomber sur les piquants, et aussi à ne sauter pas trop haut, sinon c'est une vie en moins. Pensez à utiliser les capacités de ce ninja, notamment pour s'accrocher en dessous des plates-formes. Vous pourrez aussi récupérer un bonus Ninjutsu.



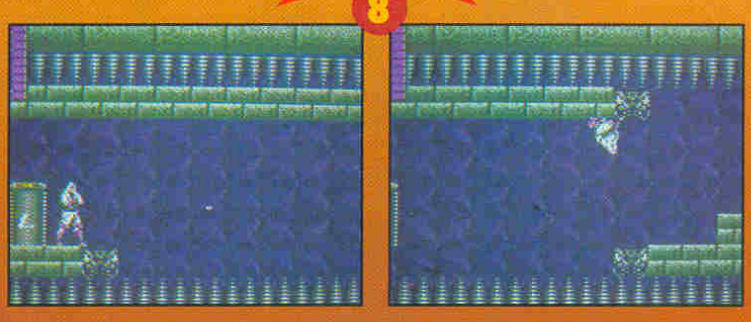


3) Il faut absolument utiliser le ninja vert et son ninjutsu pour pouvoir démolir les blocs verts qui bouchent le passage. Vous trouverez des bonus ninjutsu et même un crédit supplémentaire. Un conseil en passant : il faut bien maîtriser le double saut du ninja vert car c'est vital pour ce niveau.

5) Dans cette salle, vous devez utiliser le ninja bleu, c'est pourquoi vous aurez à contrôler correctement l'utilisation de son grappin. Vous pourrez récupérer au passage une vie supplémentaire sur l'avant dernière plate-forme.

Cette salle est relativement facile et elle vous permet en plus de récupérer de la vie et un bonus ninjutsu. En effet, les seuls ennemis que vous rencontrerez sont des étoiles filantes et il suffit de sauter par-dessus.

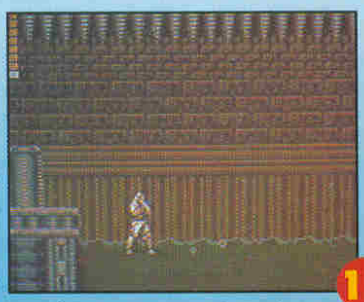
Dans cette salle, il faut impérativement utiliser le ninja rose pour pouvoir s'accrocher au plafond et ainsi accéder à la sortie.



Même technique que dans la première partie, frappez-le en corps à corps, et évitez ses piquants horizontaux tout en n'oubliant pas de l'éviter lui-même.

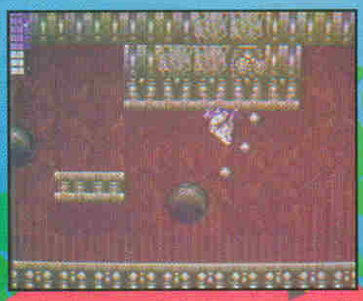
C'est ici qu'il y a une bifurcation importante pour le déroulement du jeu. Tout d'abord, il faut prendre le ninja bleu pour utiliser son grappin. Ensuite, si vous prenez la porte du haut, vous continuez votre progression dans le niveau. Par contre, si vous passez par la porte du bas, vous revenez en arrière. Mais pour arriver au Boss de fin plus rapidement, il faut effectivement revenir sur ses pas pour occire les deux Boss et ensuite seulement poursuivre son chemin.

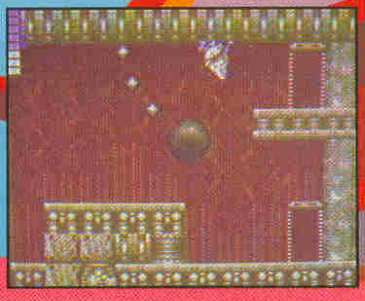
Comme on a pu le voir dans la 1ère partie, il faut le frapper uniquement lorsqu'il envoie ses bombes, en sautant par-dessus les flammes et en évitant les boulets verts.



Prenez le ninja jaune pour marcher sur l'eau. Vous remarquez tout de suite qu'il y a des bulles qui apparaissent à la surface de l'eau. Si vous passez dessus sans faire gaffe, un jet d'eau va vous projeter sur les piquants du plafond. Pour les éviter, il faut avancer légèrement pour déclencher le jet puis revenir en arrière pour passer ensuite à travers la colonne d'eau.

Vous n'aurez aucun mal à traverser cette salle car les ennemis sont fixes et apparaissent périodiquement. Utilisez le ninja jaune avec son gros shuriken pour les éliminer.





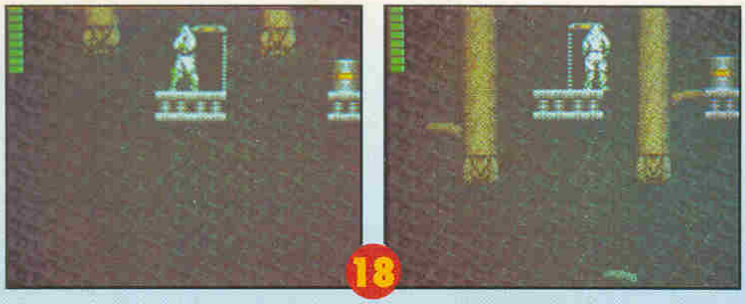
Pour sortir de cet endroit, il va falloir sauter par-dessus ces gros boulets. C'est pourquoi je vous conseille d'utiliser soit le ninja vert et son double saut, soit le ninja rose pour vous accrocher au plafond. Mais il ne faut pas que ça vous empêche de récupérer les bonus qui s'offrent à vous.

Une fois encore, voici ce Boss assez facile à éliminer car il suffit d'éviter l'explosion de ses mines en le collant au maximum lors de son passage, tout en le frappant pour en finir avec lui.

Dans cette salle, il vous faut utiliser le ninja bleu. En premier lieu, utilisez un ninjutsu "tornade" pour monter sur la plate-forme en haut à gauche. Enfin, prenez le ninja rose et glissez sur le plafond jusqu'à la porte à droite.

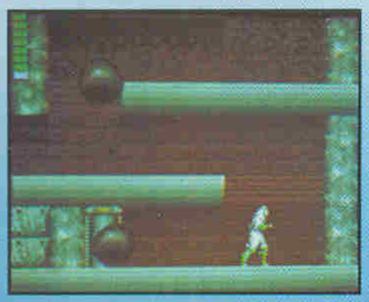
16) Dans cette salle, il est nécessaire de parfaitement maîtriser le double saut du ninja vert car les passerelles sont beaucoup trop espacées à certains endroits.

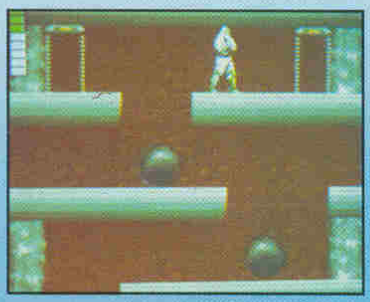
Comme déjà vu, attendez qu'il se disloque et frappez-le en lui sautant dessus lorsqu'il change de côté avant de se reconstituer. N'oubliez pas de sauter dès que vous entendez son tir.



Pour cette salle, il faut être très vif car il vous faudra sauter de branche en branche sur ces arbres qui se disloquent au fur et à mesure que le temps s'écoule, alors dépêchez-vous !

Pour arriver à la porte qui est complètement à droite, il vous faut utiliser uniquement les plates-formes du bas. Avancez ainsi vers la droite en faisant des double-sauts avec le ninja vert. En passant, vous pourrez récupérer une vie supplémentaire qui est située en dessous de la porte.





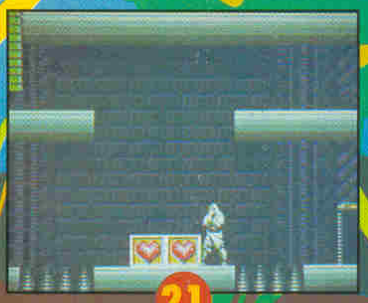
Pour éviter de vous faire écraser par une boule, il suffit de se placer au maximum à droite ou à gauche, en dessous de la plate-forme. Ainsi la boule vous tombera à raz des moustaches et vous n'aurez plus qu'à sauter sur l'étage supérieur.

Cette salle est l'une des plus dures -si ce n'est la plus dure- de tout ce niveau. En effet, il faut posséder un timing très précis et maîtriser les sauts. De fait, il faut prendre le ninja rose. Vous sautez d'abord sur la 1ère plate-forme puis, lorsque vous dépassez la moitié -en hauteur-, sautez vers la droite et essayez de vous accrocher au plafond pour continuer à avancer. Sinon, laissez-vous tomber sur la deuxième plate-forme, et resautez immédiatement pour tenter de vous accrocher au plafond de nouveau.

Pour tuer le ninja noir et bleu, il faut prendre le ninja bleu et ce sera pareil à chaque fois. Attendez qu'il saute en diagonale et tire son grappin vers le sol, puis sautez et frappez-le avec le vôtre. Quand vous voyez qu'il saute verticalement, préparez-vous à sauter par-dessus le grappin qu'il vous envoie horizontalement.

Le ninja noir et jaune est quelque peu difficile à occire, mais il vous suffit de sauter au-dessus de son étoile lorsqu'il saute pour vous l'envoyer, et de tirer votre étoile verticalement au-dessus de vous. Par contre, essayez de ne pas trop le coller.

Pour éliminer le ninja noir et rose, il faut le serrer un max tout en lui envoyant des grenades à la figure. Vous en viendrez vite à bout.



Cette dernière salle vous permet d'accéder aux quatre puis cinq Boss de fin de jeu. Au milieu de cette salle, vous trouverez trois bonus : une bombe et des cœurs.

Le ninja noir et vert doit être occis quasiment de la même manière que le rose, en le collant un max. Mais attention, il faut être très attentif car, après qu'il ait sauté deux fois de suite pour envoyer ses shurikens multiples, il se baisse et tire des étoiles à ras du sol. Alors soyez prêt à sauter !

Vous voilà en face du ninja noir et rouge, qui est le dernier ninja noir à tuer. Au début, il utilise une grosse étoile de ninja et un grappin. À ce moment-là, pour le toucher, il faut sauter au-dessus de l'étoile et sauter de nouveau sur lui en lui donnant un coup d'épée. Une fois que vous l'aurez touché pas mal de fois, il va changer d'attitude. En effet, il utilise maintenant des bombes et des shurikens. Il vous faudra donc le coller un max et taper sans répit, tout en essayant de rester en dessous de lui pour éviter ses coups. Enfin, il va se transformer une nouvelle fois mais là, c'est la dernière. Ce monstre à l'aspect répugnant est des plus difficiles à tuer ou plutôt, il est difficile d'éviter ses coups. Pour éviter la bombe, il faut se placer légèrement à droite ou à gauche de celle-ci. Pour l'éclair, il faut s'immobiliser puis, dès qu'il l'envoie, il faut se déporter vers la gauche. Sinon, pour le rayon horizontal, il faut tout simplement se baisser. Pendant qu'il prépare ses coups, n'oubliez pas de le frapper si vous voulez en finir avec lui. Et voilà, bon courage !!!

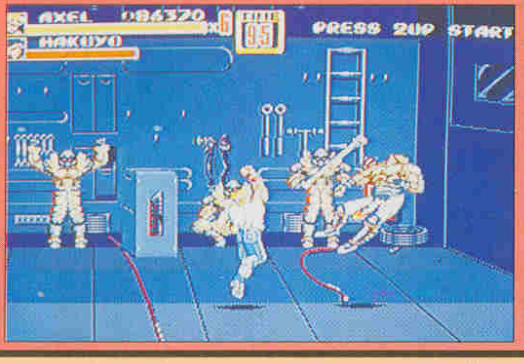
E FINITO!

STREETS OF RAGE II

Blaze et Axel, les deux guerriers de la rue que vous aviez suivis dans des aventures plus que musclées avec Street Of Rage, sont de retour ! Sam, le troisième combattant de la première partie de ces combats titanesques n'est plus là, et pour cause, il a été enlevé. Il s'agit des représailles de Mister X, car n'ayant pas digéré sa récente défaite, il s'est emparé de Sam. Il comptait aussi kidnapper Blaze et Axel, mais il n'a pu y parvenir. Blaze et Axel, n'étant pas décidés à abandonner Sam avec lequel ils ont fait tant de chemin, repartent donc pour un nouveau défi ! Deux de leurs amis se sont joints à eux pour cette revanche qui s'annonce tout aussi sanglante que le premier épisode : Max, un colosse fait uniquement de muscles, et Eddie, un jeune ado, fan de rollers et de baston !

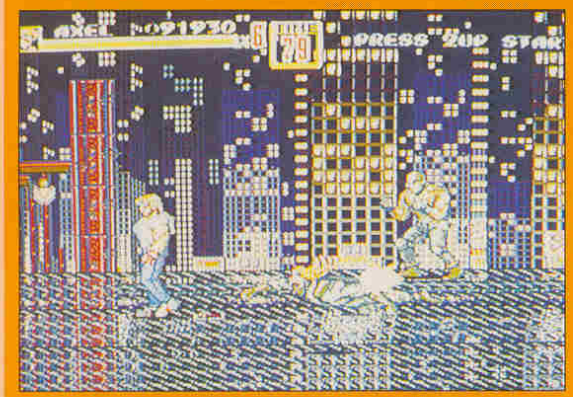
AXEL
MÉTIER: GUERRIER

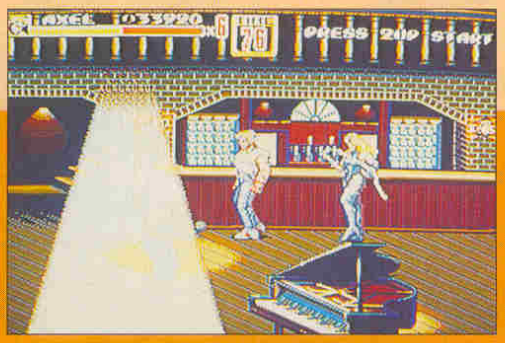
Pour ne pas vous gâcher le plaisir de découvrir vous-même les nombreuses prises des quatre guerriers, voici juste un petit aperçu de ce que peut faire Axel.



Chacun de ces quatre personnages possède bien entendu ses propres coups dont certains sont vraiment très spéciaux ! Axel pourra envoyer un super coup de poing, Blaze réalisera un coup de pied circulaire, Max tournera sur lui-même en éclatant ainsi tous les ennemis se trouvant aux alentours et enfin, Eddie se mettra à tournoyer en direction de ses adversaires ! Les prises réalisables ne se limiteront pas à ces seuls coups. Outre les coups de poings et de pieds devenus maintenant des classiques de la baston, vous distribuerez

DES BOSS MULTIFORMES!





Tout au long de leur progression dans les huit niveaux, Axel, Blaze, Max et Eddie rencontreront des boss aussi variés que dangereux. Electra, la femme au fouet électrique, l'homme volant ou le punk de la fin du premier niveau... Chacun d'entre eux aura son propre mode de combat, ses propres techniques. En jouant à deux simultanément, vous pourrez toujours essayer de bloquer l'ennemi entre deux feux !

généreusement coups de tête, de genoux, vous réaliserez avec grâce des projections parfois très spectaculaires, vous donnerez au premier venu des coups de pieds sautés surprenant d'efficacité... Et ainsi de suite, la liste serait encore bien longue ! Cependant, faites attention de ne pas user ni abuser de ces prises. Une erreur arrive souvent très vite dans la mêlée, et en jouant à deux, votre partenaire risquerait de recevoir le coup. Cela dit, l'ambiance devient tout de suite plus chaude. Pour ce qui est des coups spéciaux, il vous faudra savoir les économiser, puisqu'à chaque usage, ils vous feront perdre de l'énergie !

Pour récupérer cette énergie dépensée, il y aura, sur votre route, de nombreux bonus. Ainsi, dans des caisses, sous des tables, derrière des machines d'arcade, vous trouverez pommes et poulets qui vous donneront un renouveau d'énergie. Vous trouverez aussi divers objets qui vous serviront à

MOTO EN VUE!

Méfiez-vous de ces motards qui traversent l'écran. Si les premiers ne posent pas trop de problème, les suivants lanceront des grenades. Ne vous approchez pas des motos tombées au sol, vous ne pourrez pas les prendre, et elles vous exploseront au visage !

I'M FIGHTING IN THE RAIN!

Battez-vous sans interruption, sous la pluie s'il le faut ! Tendez l'oreille, alors que vous vous bastonnez, vous pourrez entendre le bruit de l'eau qui tombe !

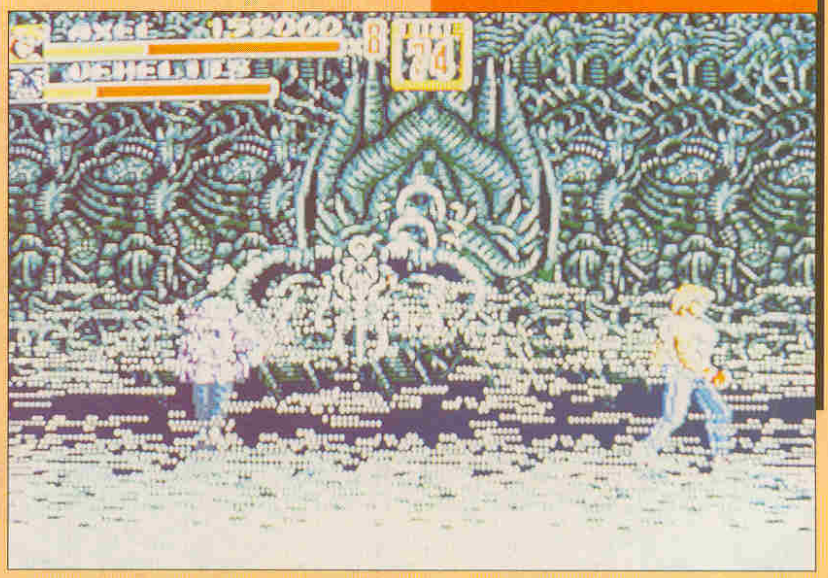
combattre, comme des couteaux, ou bien encore des barres à mine ! Soyez sûr qu'ainsi équipé, il n'y a pas grand-monde qui osera encore vous résister !

Streets Of Rage II est une cartouche de 16 mégabits. C'est-à-dire qu'elle exploite quasiment -et théoriquement à fond- toutes les capacités de la Megadrive. Et lorsqu'on voit le résultat, on ne doute pas que ce soit le cas, vu le nombre impressionnant de sprites de grandes tailles animés sans aucun problème. Il y a des moments où, à l'écran, une dizaine de combattants frappent, cognent et hurlent, sans que le déroulement du programme en soit altéré. L'animation conserve sa vivacité

de bout en bout. Les graphismes n'ont pas été oubliés non plus. Sur les huit niveaux de ce jeu, on compte environ vingt-quatre décors différents. Chaque décor étant une espèce de sous-niveau. On passe ainsi d'un bar à un bateau pirate, pour ensuite pénétrer à l'intérieur d'une grotte sombre et ressortir aux environs d'un stade de base-ball, où un énorme joueur vous attend pour une rencontre, tout sauf sportive ! Ne vous inquiétez surtout pas en ce qui concerne les sons, puisque bruitages et musiques n'ont pas non plus été oubliés. Les coups portés retentissent avec énergie, les combattants expirent en poussant des cris déchirants, le tout sur des musiques aussi variées qu'entraînantes ! Techniquement, la réussite est totale.

COEUR DE PIERRE

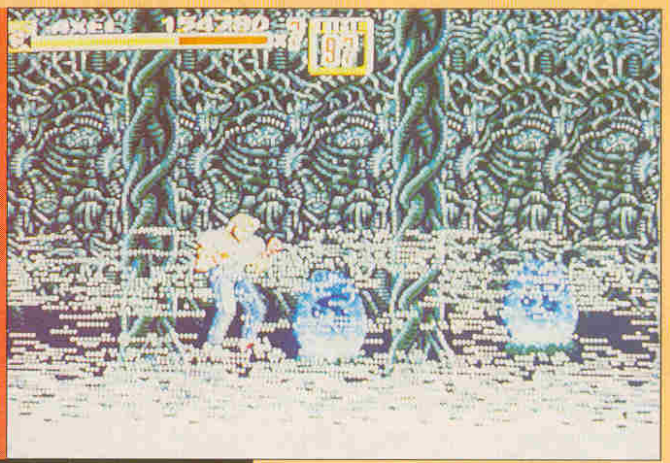
Voici l'un des boss les plus originaux. Cette espèce de dragon de pierre vous infligera de sérieux dégâts si vous ne bougez pas très vite. Utilisez votre méga-coup, une fois la tête à portée, et le tour sera joué !



Streets of Rage II est ce qui se fait de mieux dans le domaine de la baston sur votre Megadrive. Un jeu de 16 mégabits, ça ne se laisse pas passer ! Avec Ecco et Street Of Rage II, l'année commence plutôt bien pour tous les possesseurs de Megadrive !

DANS LES TENEBRES

Après la pluie, voici la brume. Dans cette grotte, méfiez-vous de ces œufs bleus. Même s'ils contiennent des bonus, il faut les approcher avec prudence, les frapper, et vite s'éloigner pour ne pas être blessé par l'explosion.

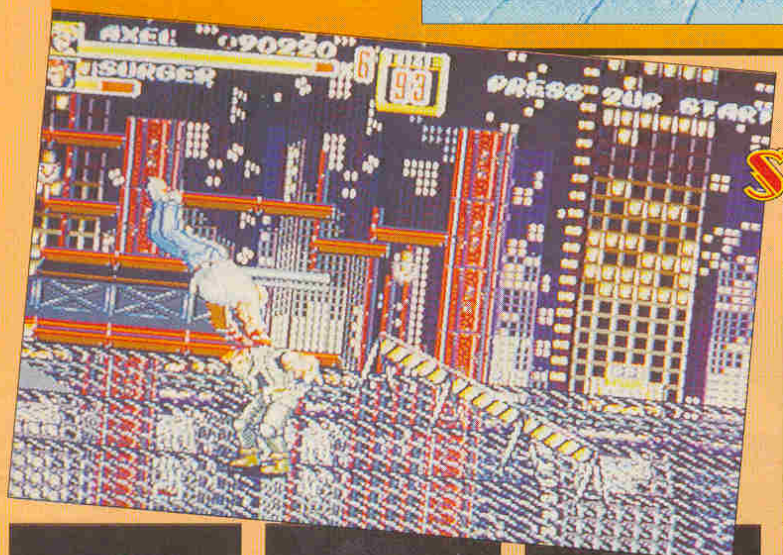


FEMMES FATALES

Pour vaincre ces deux femmes, utilisez votre coup de pied sauté au moment de leur attaque. Il vous faudra bien entendu anticiper un minimum le coup. Suivez cette méthode, et vous ne vous ferez pas toucher une seule fois.

LES DUELS

Streets Of Rage II vous permettra aussi de jouer en duel contre un autre joueur. Vous choisirez alors chacun l'un des quatre personnages au programme, puis vous passerez à l'action proprement dite. La victoire se jouera en deux rounds gagnants.



STREETS OF RAGE II

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Et voici la sortie (fermée) du niveau. Pour l'ouvrir, allez chercher des caisses car vous n'en possédez que quatre et il vous en faut dix en tout.

TALESPIN

LE LIVRE DE LA JUNGLE a été choisi par les programmeurs de Sega comme nouveau vivier pour ses héros de jeux vidéo. Vous allez pouvoir ainsi retrouver Baloo et Shere Khan, tous deux acteurs principaux d'un jeu de plates-formes dans la lignée des dernières productions comme Tazmania et Greendog.

En fait, Shere Khan le Tigre n'intervient pas vraiment directement dans le jeu mais plutôt dans l'histoire. Il dirige en effet une compagnie aérienne directement concurrente de celle que dirige Baloo. Un concours de voltige aérienne ayant lieu, il était tout naturel que nos deux ennemis héréditaires se rencontrent via la voie des airs. Après avoir éliminé tous les adversaires, les voilà finalistes du concours. Shere Khan effectue un parcours sans fautes et c'est au tour de Baloo de se lancer dans l'aventure. Pour gagner, il doit réaliser le parcours sans fautes en sept jours. Ces sept jours correspondent à sept niveaux à traverser. Certains des niveaux consistent à récupérer des caisses de fret qu'il faudra charger dans l'avion et d'autres au pilotage. Cela donne un cocktail détonnant entre jeu de plates-formes en vue de profil et shoot-them-up à scrolling horizontal à bord de l'avion.

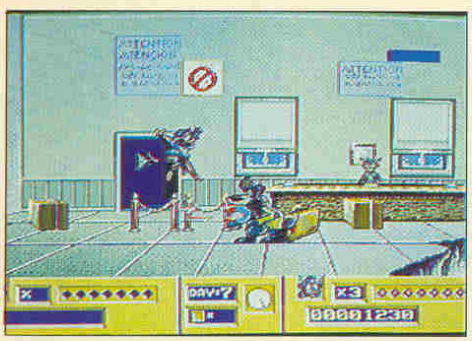
Les ennemis sont tous à la solde du terrible Don Karnage et vous verrez même apparaître quelques Shere Khans lors de vos pérégrinations. Le premier niveau vous met en scène dans une jungle peuplée de serpents et de statues de têtes de singe, qui tirent des projectiles. Vous devez progresser en bondissant et en vous servant de votre arme favorite : la raquette qui lance une balle accrochée à un fil élastique, une sorte de jokari. Vous découvrez vite un réseau de galeries souterraines, souvent prises par les eaux, mais pas de problème pour vous, vous pouvez rester sous l'eau. Attention aux crabes qui vous attaquent sans relâche. N'oubliez pas de récupérer le plus de caisses possibles, et un nombre précis est fixé pour chaque niveau. Par exemple, vous devez en trouver 10 pour pouvoir espérer vous échapper du premier niveau. Il faut ensuite trouver la sortie (vous la trouvez souvent avant d'avoir récupéré toutes les caisses) et passer au boss de fin. Il est aussi possible de trouver des bonus d'énergie et une caisse spéciale dont vous pouvez vous servir pour atteindre des endroits situés trop haut. Des

Ce vautour n'a pas l'air d'apprécier la présence de Baloo dans ce temple égyptien. Il va d'ailleurs faire parler son tromblon, attention !

TALESPIN EST AUSSI UN SHOOT-THEM-UP !

À bord de votre coucou qui vous sert aussi dans votre travail de tous les jours, vous devez éviter les ennemis ou tout simplement les éliminer en tirant. Des items sont disposés pour vous redonner du blindage ou encore des tirs triples. Un vrai shoot-them-up, en fait !

Shere Khan est bien décidé à vous ralentir au maximum. Les créatures de Don Karnage partagent tout à fait son avis. Ici, vous en avez un parfait exemple avec la mouette rieuse.



Un boss de fin magnétique ! Attention à ne pas vous faire happer par son gros aimant...

Quelle joie de sauter sur les toits la nuit ! On peut même faire des découvertes très intéressantes ! Par exemple, ce magnifique hamburger qui vous redonnera de l'entrain sous forme d'un remplissage gratuit de votre jauge d'énergie (la barre constituée de points allumés en bas à gauche de l'écran).

EDITEUR SEGA

SON

niveaux de la sorte et d'autres en shoot-them-up horizontaux alternent et donnent l'impression de ne jamais se reposer ! Pour ceux qui ont horreur de jouer seul, sachez qu'il est possible de jouer à deux simultanément à l'écran, le pied ! Très joli graphiquement, Talespin est un jeu éclectique qui comblera de bonheur tous les fanas d'action sur Megadrive. La durée de vie semble excellente au vu des nombreux niveaux proposés. Dommage que les phases du même genre soient quelque peu répétitives, c'est le seul regret que l'on pourrait avoir à propos de ce jeu qui est l'un des premiers jeux de plate-formes Sega à se jouer à deux simultanément, avec World of Illusion et Sonic 2.

Voici les principaux éléments d'un niveau en phase "plate-forme" : les caisses de fret. Il suffit de sauter dessus et vous les récupérez. Un compteur placé en bas au centre de l'écran vous indique le nombre de caisses récupérées. Lorsque ce compteur clignote, c'est que vous avez assez de caisses pour pouvoir sortir du niveau. Mais où est la sortie, au fait ?

GRAPHISME

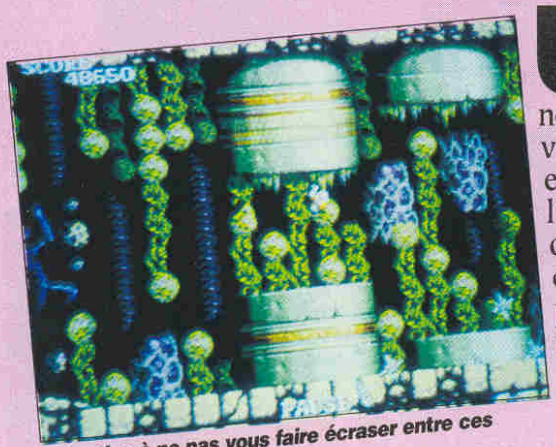
ANIMATION

MANIABILITE

LE JEU À DEUX EN SIMULTANÉ, SVP !

Baloo peut porter son compagnon sur l'épaule. Mais il est plus utile de progresser indépendamment l'un de l'autre en se suivant. L'un couvre l'autre...

ATOMIC RUNNER

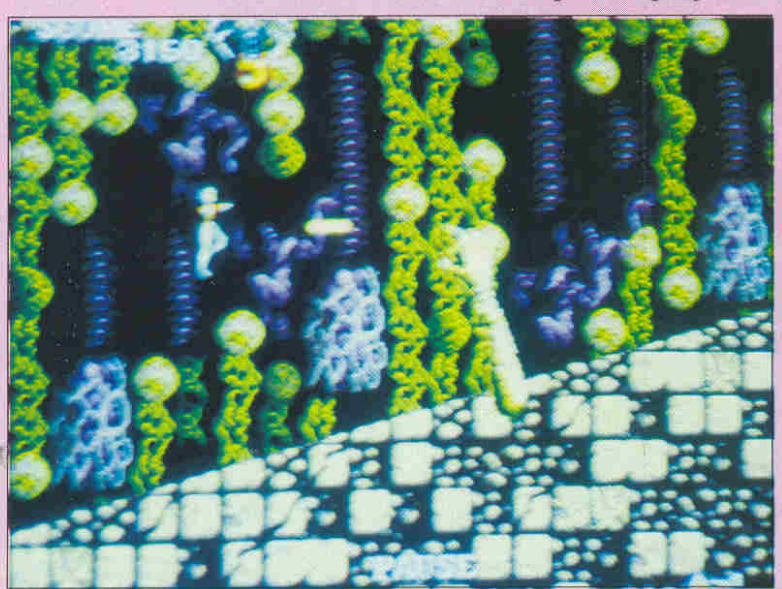


Attention à ne pas vous faire écraser entre ces gigantesques presses !

UNE NOUVELLE MYTHOLOGIE a été mise en place par les scénaristes d'Atomic Runner. Des extraterrestres sont arrivés sur notre bonne vieille Terre en pleine époque égyptienne, à l'époque des grand pharaons. Ils ont donné un petit coup de pouce à la civilisation du moment, pour lui permettre de progresser techniquement à vitesse grand V.

Grâce à cela, un vieux savant, chercheur en tout, déchiffra des hiéroglyphes et trouva des formules bien intéressantes et très évoluées pour l'époque. Grâce à elles, il put mener des recherches tout à fait révolutionnaires dans le domaine nucléaire. Jusque-là, pas de quoi faire un jeu vidéo digne de la Megadrive !... Mais là où ça se corse, c'est que les extraterrestres décident de revenir sur Terre pour mettre à profit leur intervention antique.

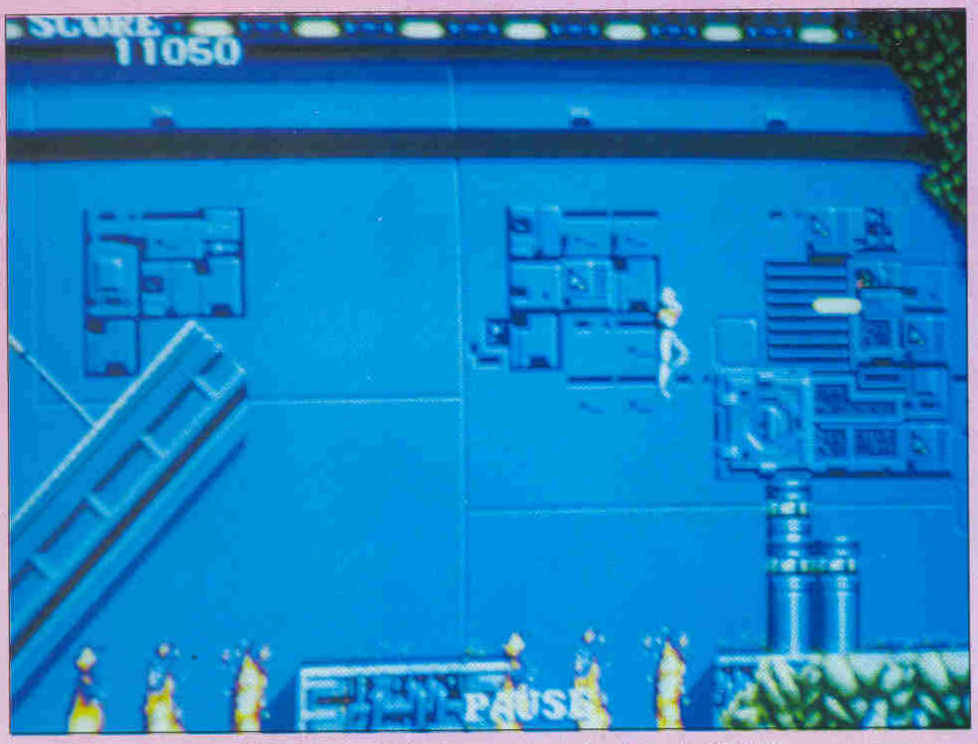
Ils envahissent ainsi la Terre en espérant qu'ils pourront utiliser toutes les inventions profitables des terriens depuis longtemps. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que le vieux savant



Cette main jaillit de nulle part et tente de vous stopper dans votre course effrénée. C'est là le principal danger d'Atomic Runner : comme votre personnage ne cesse d'avancer, il risque à tout moment, comme c'est le cas ici, de n'avoir pas le temps de détruire un obstacle. Il faut en effet plusieurs tirs pour se défaire de cette main.

Des aliens à pattes tombent souvent du haut de l'écran pour vous amener des bonus d'armement. Il faut pour cela leur tirer préalablement dessus !

Ce dragon surgit des eaux se trouvant sous le pont suspendu que vous traversez au deuxième niveau. Il vous suit irrémédiablement, sauf si vous décidez de faire face en lui tirant dessus. Un conseil : arrêtez-vous et tirez-lui quelques salves, puis reprenez votre course pour vous arrêter un peu plus loin. Et ainsi de suite !...

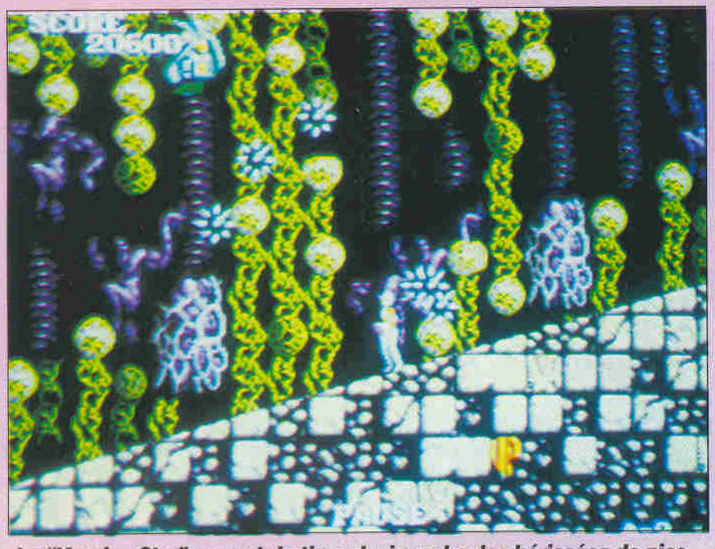


Ce pont n'était pas spécialement destiné à un passage puisqu'il est levé ! Mais ce genre d'obstacle mineur ne peut pas arrêter l'Atomic Runner, qui peut effectuer des sauts périlleux complètement délirants dans les airs.

ne l'entend pas de cette oreille. Possédant tous les secrets de la science atomique grâce à ces ennemis, il décide d'envoyer son propre fils, Chernov, pour enquêter sur le terrain. Une enquête musclée, puisque Chernov va se faire poursuivre par à peu près tout ce qui se trouve sur Terre comme forces extraterrestres. De bonnes perspectives pour vous, car vous contrôlez Chernov et ça ne va pas être de tout repos !

En effet, le dépaysement est total par rapport aux habituels jeux de plates-formes et de tir. Au lieu de faire avancer Chernov, qui serait immobile au départ, vous devez tout faire pour le freiner car il court sans arrêt ! Vous pouvez le faire se retourner, le faire sauter mais quoi qu'il arrive, il continuera à courir droit devant, le genre borné ! Il est quand même possible de le freiner pendant quelques temps afin de mieux viser un ennemi ou d'éviter un obstacle quelconque.

Et c'est bien là tout l'intérêt d'un jeu qui, il faut bien le dire, n'attire pas l'attention graphiquement. C'est du moins l'impression que l'on a, lors des premiers écrans qui sont un peu fades, et dont les sprites sont terriblement petits (surtout Chernov). Mais l'on découvre que les niveaux



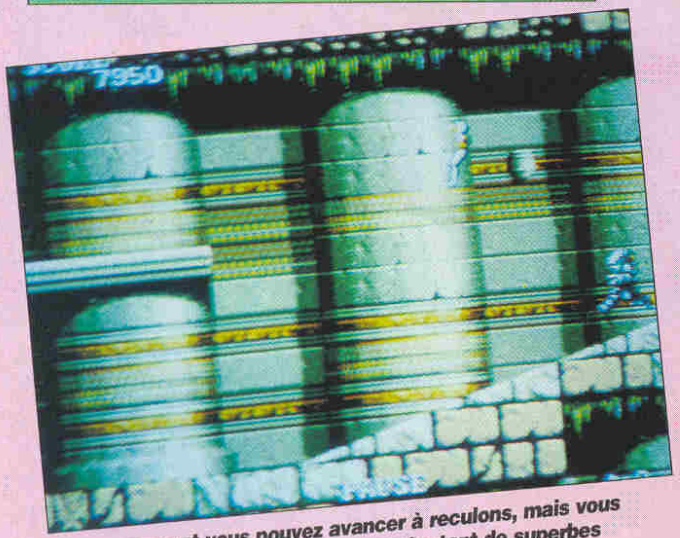
La "Morning Star" permet de tirer plusieurs boules hérissées de pics en éventail. Une des armes les plus puissantes que vous obtiendrez en passant sur l'item adéquat.

Les bonus ne tombent pas du ciel, ils sont amenés par les extraterrestres au look d'araignée. Le Red Up qui est amené ici vous permettra d'augmenter la taille des projectiles et la puissance de votre arme. D'autres items augmenteront la portée ou encore la fréquence de vos tirs.

ATOMIC RUNNER

Admirez les dégradés de couleur de ce niveau et la finesse des graphismes... Que demande le peuple ?

Attention à ne pas trop vous laisser avancer car cela ne vous laisse jamais assez de temps pour préparer un saut ou une action. Mieux vaut rester en arrière et laisser le scrolling se dérouler.



Non seulement vous pouvez avancer à reculons, mais vous pouvez aussi sauter à l'envers en exécutant de superbes figures.

suivants sont somptueux et que la petitesse des sprites autorise une animation sans faille et un contrôle excellent du personnage.
Il faut s'habituer à ce nouveau style de jeu et à son maniement, mais lorsque vous possédez bien les automatismes du jeu, le plaisir est gigantesque. Je vous assure que vous ne serez pas déçu par ce jeu haut en couleurs et très original dans son déroulement. Les ennemis sont hargneux et nombreux, mais votre arsenal évolutif (selon les bonus récoltés) est à la mesure de l'entreprise, c'est-à-dire puissant !
Bref, Atomic Runner est un jeu d'action original, beau et très attachant.

EDITEUR
DATA EAST

SON

GRAPHISME

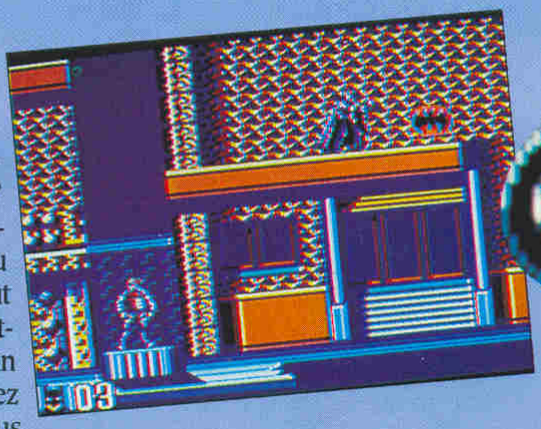
ANIMATION

MANIABILITE

Chernov dans ses œuvres : le marathon ! Pour la première fois, votre but n'est pas de faire avancer un personnage dans un décor qui scrolle. Au contraire, votre personnage courant toujours vers l'avant, vous devez le freiner pour pouvoir viser comme il faut.

Méfiez-vous de ce genre de monstre et sautez en courant afin de pouvoir l'atteindre suffisamment tôt.

MASTER SYSTEM



BATMAN RETURNS

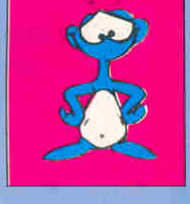
Gotham City, l'énorme mégapole, la cité du futur, est en proie à une série de meurtres, d'attentats, d'émeutes tout à fait incroyables. Que fait Batman ? Mais Batman est devenu haïssable. Tout le monde l'a bien vu pousser cette pauvre fille du haut de ce gigantesque building. Batman est un escroc, un bandit, un meurtrier ! En fait, vous qui avez vu le film Batman Returns, vous savez d'ores et déjà qu'il ne s'agit que d'un sombre traquenard. À l'origine de ce complot se trouve le Pingouin, et son armée d'êtres dégénérés et malfaisants ! Batman est bien sûr innocent de ce crime qu'on lui impute. L'homme chauve-souris ne va tout de même pas se laisser faire !...

Choisissez votre chemin entre les deux possibilités qui vous seront offertes au début de chaque niveau, et avancez dans les rues, les souterrains et les demeures de Gotham City, pour finalement rencontrer le Pingouin en personne. Votre but : avancer et faire disparaître les ennemis qui se dresseront sur votre chemin. Comment ? Grâce à votre Batarang, votre boomerang de combat. En début de partie, cette arme ne sera que de faible puissance, et n'aura que peu de portée, mais très vite, grâce au bonus qu'il faudra savoir chercher (et trouver !), vous vous retrouverez avec une arme redoutable et hyper puissante entre les mains. Mais le combat n'est pas tout dans Batman Returns, même s'il occupe une grande partie du jeu. C'est aussi à un jeu de plates-formes que vous vous retrouverez confronté. Gouffres à franchir, plate-forme lointaine à atteindre, bonus à récupérer à l'extrémité de l'écran... Autant de situations auxquelles vous devrez très vite vous adapter. Pour y faire face, vous aurez en poche votre grappin mais il faut, au passage, préciser que son usage est parfois assez délicat. Lancez le grappin à l'endroit désiré puis, accroché au bout de la corde, balancez-vous au-dessus du vide pour atterrir sain et sauf de l'autre côté du précipice. Facile en théorie, souvent bien délicat en pratique. Pour les sauts lointains, Batman pourra utiliser sa cape afin de planer sur quelques "mètres", c'est-à-dire quelques pixels ! Possédant un bon niveau de difficulté, Batman Returns est un jeu d'action qui, tout comme Alien III, devient passionnant, même si on a déjà vu mieux pour ce qui est des graphismes.

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME



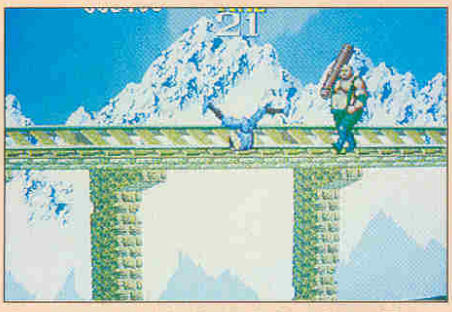
ANIMATION

MANIABILITE

NINJA GAIDEN

Y-a-t-il un concert prévu ce soir dans cette salle de bar ? De toutes façons, vous n'êtes pas là pour en écouter un car les ennemis sont plutôt collants, dans le coin...

RYU EST CERTAINEMENT le ninja le plus connu dans le monde des jeux vidéo. Que vous soyez un adepte des salles d'arcade ou un habitué des jeux sur consoles, vous ne pouvez ignorer la saga des Ninja Gaiden. Après les très réussis Shinobi et Shadow Dancer, et en même temps que Shinobi II, Ninja Gaiden, le vrai, le pur, sort enfin sur Megadrive ! Même si les niveaux et les mouvements ne sont pas exactement ceux de la version arcade, on retrouve Ryu le Ninja bleu et ses petits ennemis fétiches, les voyous en jean, tee-shirts noirs et masques que portent les goals de hockey sur glace. Bien sûr, les ennemis ne se résument pas à ces personnages tout en muscles. On trouve une grande variété de tueurs allant des simples hommes de main aux monstres ninjas, en passant par les amazones voltigeuses munies de matraques et pendues aux filins d'hélicoptères. Ne vous attendez pas à une ballade de vacances dans Ninja Gaiden, car les niveaux sont très nombreux (18 sous-niveaux regroupés en 7 niveaux !) et les ennemis tout autant ! Le jeu se déroule à la manière d'un classique beat-



Ryu est un grand adepte de la culture Hip Hop et a toujours rêvé de faire partie d'une bande zulu ! En attendant, il s'entraîne à danser sur du rap en tournant sur la tête !

Vous avez bien de la chance sur cette action ! En effet, vous avez le droit à deux super ennemis sur le même écran : le motard fou et l'amazone voltigeuse en hélico. Il va falloir frapper d'abord la voltigeuse qui vous tourne vraiment autour comme une abeille. La moto passe et repasse, alors attendez un peu d'avoir vaincu l'hélico pour vous occuper du motard...

LES DIFFÉRENTS COUPS

LE COUP DE POING

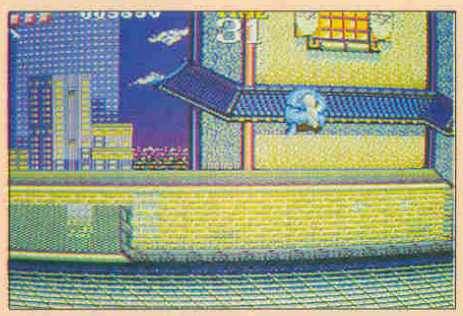
LE COUP DE PIED

LE COUP DE PIED EN SAUTANT

LE COUP SPÉCIAL

HIP HOP !

Pour passer d'un étage à l'autre, Ryu saute en roulé-boulé aussi bien en montant qu'en descendant. Vous trouverez de nombreux stages dans lesquels il y aura deux, voire beaucoup plus d'étages. La manipulation de Ryu consistera toujours à lui faire atteindre l'étage supérieur en sautant.



Ryu peut, outre ses différents coups, exécuter d'impressionnants sauts périlleux en roulé-boulé lorsqu'il y a trop de danger quelque part et qu'il doit impérativement se dégager. Il peut aussi le faire n'importe quand, juste pour rigoler ou pour s'entraîner !

Ryu ne fait en général aucune concession quand il est énervé ! Sans relâche, il frappe méthodiquement tout ennemi qui se pointe à l'écran. Ninja Gaiden fonctionne à la manière habituelle des beat-them-up à progression, c'est-à-dire qu'il faut se débarrasser de tous les ennemis d'une zone pour pouvoir continuer et que le scrolling se remette en marche.

them-up d'arcade, c'est-à-dire en scrolling multidirectionnel (bien souvent horizontal) et en vue de semi-profil. Pourquoi "semi" ? Tout simplement parce que vous pouvez faire aller votre personnage en profondeur. Non seulement il peut avancer et reculer, mais il peut aussi aller dans le fond du décor pour venir au premier plan. Cela permet des combats réalistes au possible. On peut alors tourner autour d'un ennemi et éviter des attaques en esquivant les coups. L'ambiance de combats urbains est très bien rendue avec des graphismes qui ont su utiliser les bonnes palettes. Et il a dû en falloir des palettes de couleurs, car la variété de lieux visités est exceptionnelle ! Comment font-ils pour faire tenir autant de décors dans une si petite cartouche ? Vous pourrez ainsi passer de la rue à un paysage montagneux, pour ensuite traverser des entrepôts sans oublier les bars mal fréquentés.

Deuxième point fort du jeu : la maniabilité de Ryu. Ce dernier répond au doigt et à l'œil, ce qui est primordial pour ce genre de jeu. Les bruitages de coups sont réalistes, tant et si bien qu'on se prend vraiment au jeu, les coups en moins car je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu vidéo ! Le nombre de coups n'est pas exceptionnel mais les classiques coups de poing, de pied, de pied en sautant et le coup spécial sont présents. Ninja Gaiden ne propose pas un jeu de combat à deux joueurs sur décor fixe mais un vrai beat'em-up à progression très complet en ce qui concerne les événements, d'où une balance équitable entre le nombre de coups et le reste des actions à mener, qui rappellent aussi le jeu de plates-formes. Je ne vous parle pas du scénario qui n'a aucun intérêt particulier dans ce genre de jeu, vous le savez, nous le savons! Disons simplement que Ryu doit évidemment aller au secours de sa copine, faite prisonnière par un chef de gang qui contrôle toute une partie de la ville ! Peu importe car le principal est de cogner, de s'amuser et de mettre un temps fou à terminer le jeu. Ces trois objectifs étant atteints dans un univers graphique réussi, on applaudit Sega et Ninja Gaiden, clap ! clap ! clap !

N'oubliez pas de récolter des items pour vous refaire une santé. Pour cela, punchez dans un peu tout ce qui vous semble bizarre.

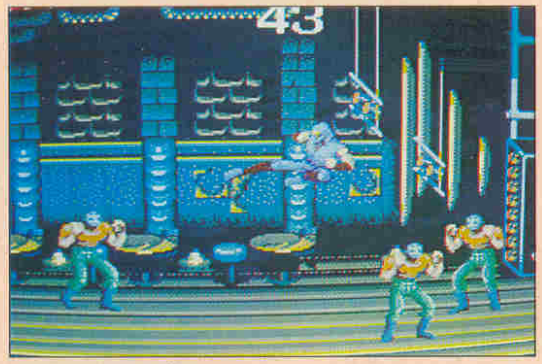
Même si ce niveau est très beau et très vivifiant, méfiez-vous de ne pas vous faire passer par-dessus bord, c'est-à-dire hors des rails. Car des deux côtés, il y a le vide !

La bande de craignos qui vous attaque ne rêve que d'une chose : vous accrocher à ses crochets de boucher. Faites donc attention et débarrassez-vous d'eux au plus vite !

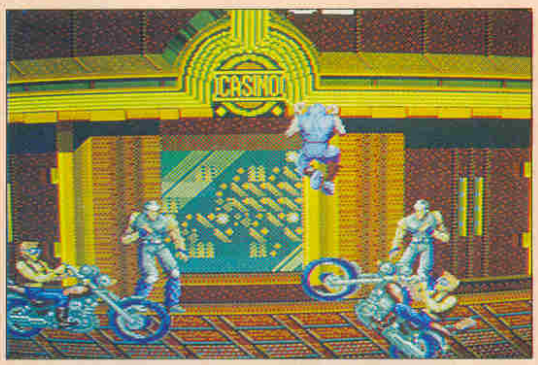
Après la bagarre, Ryu ira peut-être faire un tour au casino, histoire de se renflouer !

TOUS LES NIVEAUX DE NINJA GAIDEN

NIVEAU 1 : LES BORDS DU FLEUVE
Ryu vient de passer tous les ennemis sans encombre mais il doit encore se frotter au boss du niveau, un boxeur géant.



NIVEAU 4 : LES ÉCHAFAUDAGES ET LE BAR SALOON
Après quelques pirouettes sur des échafaudages, une rencontre dans un bar mal famé ! On retrouve ici les ennemis mythiques de Ryu, ceux présents dans toutes les versions consoles et arcade de la saga Ninja Gaiden. Vous les aurez sans doute reconnus : ce sont les hommes masqués (avec un masque de goal de Hockey sur Glace), avec les tee-shirts rouges et des jeans. Comme un parfum de tueur du Vendredi 13 !...

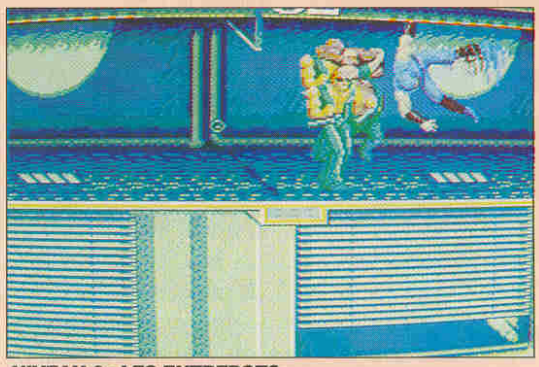


NIVEAU 5 : DEVANT LE CASINO
De nouveaux ennemis apparaissent en moto cette fois. Vous retrouverez aussi vos amazones préférées : les voltigeuses matraqueuses ! Un niveau plein de lumière et de bonne humeur !

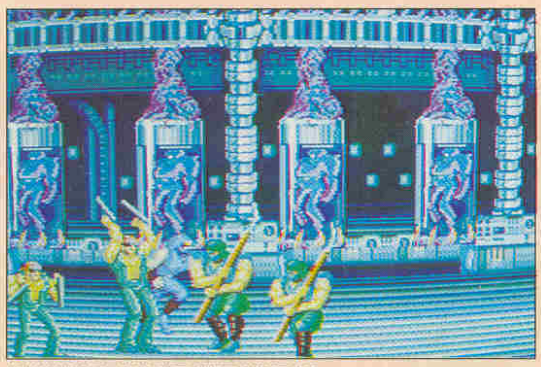
L'IMAGE DE FIN
ça y est ! Vous avez passé tous les pièges tendus par votre ennemi de toujours. Vous pouvez prendre votre protégée dans les bras et tourner le dos au building qui s'écroule dans le fond. Ce n'est pas grave, il était rempli de crapules !

NIVEAU 2 : LA VOIE FERRÉE ET LES CHUTES D'EAU
Nous voici en plein sports d'hiver, avec des montagnes enneigées en décor de fond. Ryu doit d'abord se faire la main sur deux ou trois gros bûcherons avant de monter sur la voie ferrée et traverser un pont au-dessus du vide. Assurez-vous qu'aucun train n'est prévu à ce moment ! Ce niveau se poursuit ensuite dans des chutes d'eau avec de guerrières amazones voltigeuses (elles sont accrochées à des hélicos et vous matraquent).

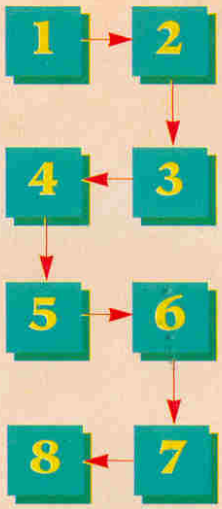
NIVEAU 3 : RETOUR À LA VILLE ET SUR LES TOITS
Après deux premiers sous-niveaux urbains, nous voilà sur les toits. Sur fond de nuit, de lune et de buildings, Ryu va devoir rencontrer de nouveaux ennemis qui ne se battent plus avec leurs poings mais avec des armes blanches plutôt coupantes.



NIVEAU 6 : LES ENTREPOTS
Vous verrez apparaître dans ce niveau de nouvelles ennemies féminines encore plus sexy que les amazones. Ne vous laissez pas embobiner cependant, elles frappent dur. Ici, un superbe retourné dévastateur (coup spécial).



NIVEAU 7 : LE DERNIER NIVEAU
Cette fois, les ennemis vous frappent dessus avec deux matraques ou de long bâtons. Vous vous rapprochez du but et la confrontation finale va bientôt avoir lieu.



NINJA GAIDEN

EDITEUR SEGA

SON

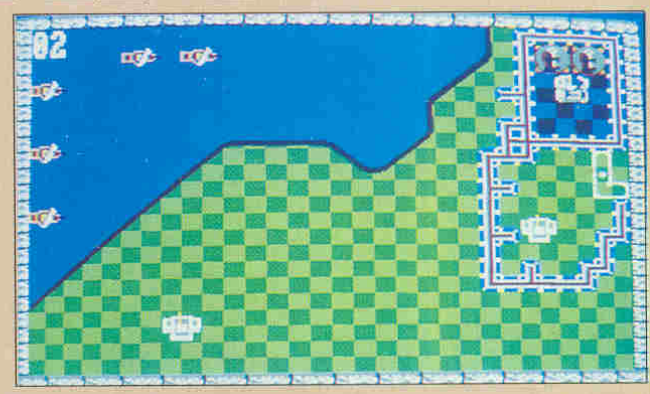
GRAPHISME

ANIMATION

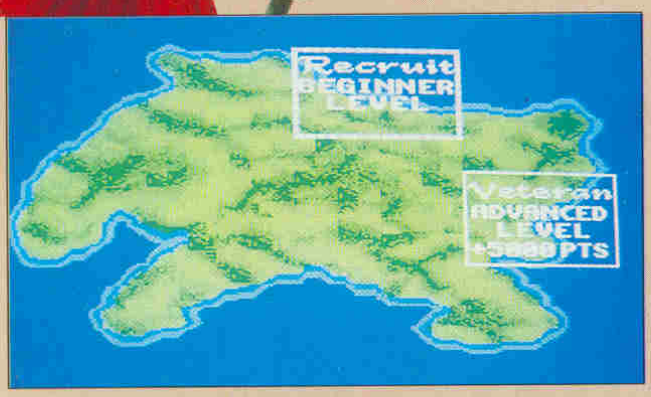
MANIABILITE

RAMPART

d'un coin de l'écran et foncent vers vos côtes en vous bombardant. Vous leur tirez dessus dans le but de tous les exterminer. Cette phase est limitée dans le temps et lorsqu'elle est terminée, on recommence un tour de jeu. Ce tour consiste alors en trois phases : la reconstruction en temps limité, le placement des canons et le combat. Lors de la première phase, si vous ne réussissez pas à reconstruire tous les murs de votre forteresse, c'est la défaite. Vous pouvez aussi, lors de cette phase,



Dans le mode un joueur, le danger vient de la mer car dans chaque phase de combat, des navires ennemis arrivent et vous bombardent avant de laisser des troupes envahir les terres.



Voici les terres à conquérir à la force de vos canons. Attention, vous devrez également vous défendre car l'adversaire sera tenace.

est alors divisé en deux territoires et chaque joueur va devoir défendre ses fortifications, finies les invasions par mer. Les parties durent alors beaucoup plus longtemps car chaque joueur augmente son territoire. Cela se termine souvent dans des combats de titans, avec des dizaines de

Le jeu à deux est certainement le plus rigolo car vous pouvez vous bombarder mutuellement comme c'est le cas ici.

canons et des territoires contenant plusieurs châteaux forts. Bref, vous l'aurez compris, Rampart est un jeu tactique et historique ! Mais n'oublions pas que son principal intérêt réside dans les phases de baston à coups de boulets de canon de 50 kilos ! A l'abordage !

Les stratèges en herbe que vous êtes vont être comblés avec ce jeu aussi féodal que tactique. Vous pouvez désormais ranger vos "Légo" dans un tiroir, car Rampart est là pour calmer toutes vos ardeurs de bâtisseur d'empires. Avec ce jeu, vous allez pouvoir assouvir tous vos rêves de construction, mais aussi de conquêtes. Vous êtes un Roi et devez défendre votre territoire sans cesse attaqué par des ennemis en bateaux. Vous choisissez au départ une petite parcelle d'un territoire qui se voit automatiquement attribuer un petit château fort. Vous devez y placer des canons et attendre la phase suivante, "THE" phase ! C'est en effet la phase la plus importante du jeu puisqu'elle consiste en l'attaque de votre forteresse par une meute de navires ennemis qui déboulent (sur mer) étendre votre domaine en construisant des fortifications. D'une réalisation moyenne (le jeu original ne demande de toutes façons pas d'effets spéciaux spectaculaires), le jeu prend toute sa dimension lorsque l'on joue à deux joueurs. Le terrain

EDITEUR
TENGEN

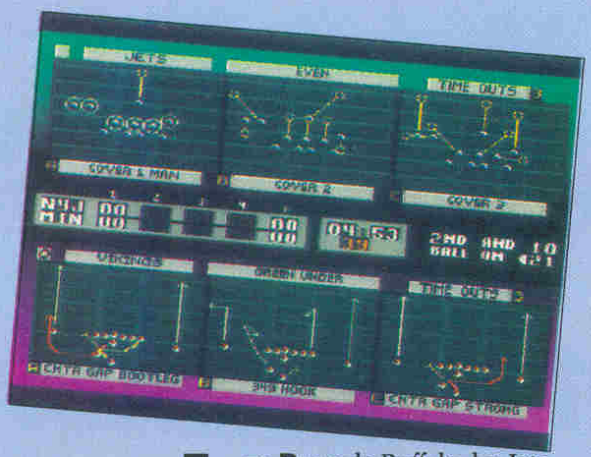
SON

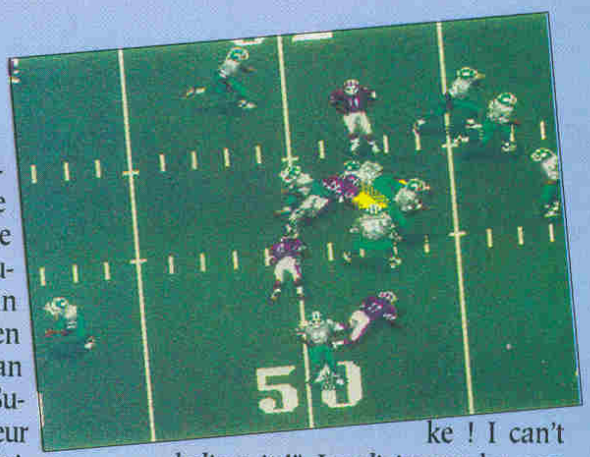
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

JOE MONTANA 93





EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

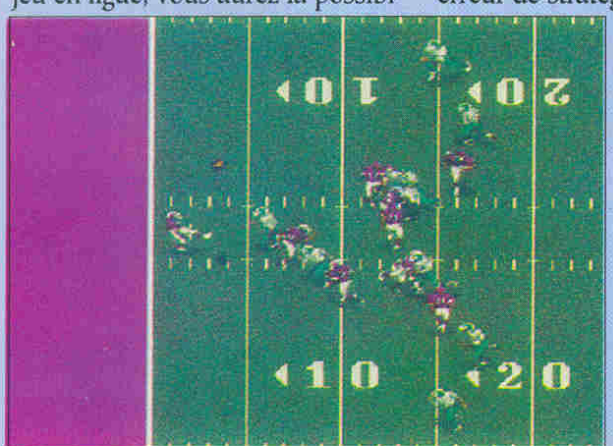
GRAPHISME

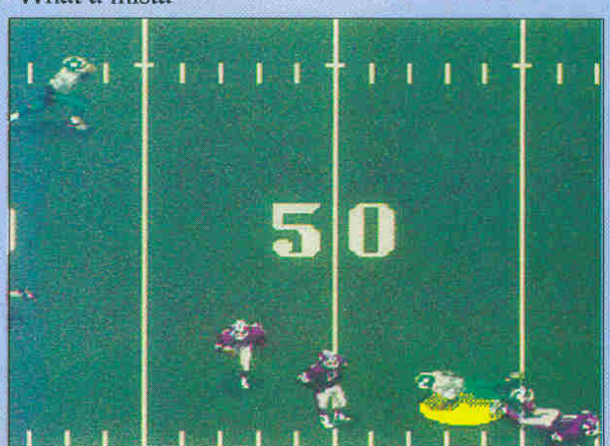
ANIMATION

MANIABILITE

Les Bills de Buffalo, les Jets et les Giants de New York, les Vikings du Minnesota, les 49ers de San Francisco, les Bears de Chicago, les Raiders de Los Angeles... Toutes les vingt-huit équipes de la National Football League sont là ! De quoi s'agit-il ? Mais de football américain, bien sûr ! Joe Montana est de retour avec la NFL remise à jour pour une version 1993. Retrouvez les véritables équipes, les véritables joueurs, ainsi qu'une liste de statistiques complètes sur chacune des 28 équipes ! Participez à un match unique, ou jouez en ligue. Chose rare dans le domaine des simulations sportives, le jeu vous proposera différents niveaux de difficulté. Commencez donc au bas de l'échelle pour finir parmi les pros, et là, il faudra sérieusement s'accrocher pour ne pas se prendre touchdown sur touchdown. Pour le jeu en ligue, vous aurez la possibilité d'utiliser un système de passwords, ce qui vous permettra de vous y reprendre à plusieurs fois. Pas besoin de passer trois mois en continu devant l'écran pour enfin arriver au Super Bowl ! L'atout majeur de Joe Montana'93 réside dans la qualité des sons qui accompagnent le jeu. Signalons tout d'abord que le jeu appartient à la série des "Sports Talk" de Sega, qui devrait bientôt voir d'autres applications de cette technique de programmation tout simplement surprenante. Qu'est-ce que le "Sports Talk" ? Il s'agit, pour Joe Montana'93, de commentaires, en anglais, tout au fil du jeu. C'est ainsi que vous entendrez le commentateur s'exclamer, à la suite d'une erreur de stratégie, "What a mistake ! I can't believe it !". Les digits vocales sont d'une qualité incroyable. Aucun jeu ne saurait rivaliser avec Joe Montana'93 dans ce domaine. Si vous comprenez un tant soit peu l'anglais, vous ne pourrez qu'apprécier ces commentaires d'un réalisme époustouflant.

Pour ce qui est des graphismes et de l'animation, Joe Montana est largement à la hauteur de nos espérances. De plus, le système de zoom sur l'action en cours, tout en accentuant le réalisme et la beauté, permet aussi une plus grande jouabilité. Voir l'action dans le détail, c'est tout de même mieux que de la voir de loin ! Joe Montana'93 est, vous l'aurez compris, ce qui peut se faire de mieux dans le domaine de la simulation de football américain sur votre Megadrive, et vient même battre l'excellent John Madden'93.





C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F.
Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

CP : ..... Ville : .....

Pays : .....

Tél. : ..... Age : .....

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

Une petite séance de toboggan pour notre éléphant qui va glisser ainsi jusqu'au bas de la colline. Les décors d'arrière-plan scrollent différentiellement (les nuages, les montagnes, etc.).

Ne me dites pas que les graphismes et les couleurs de ce niveau ne sont pas réussis ! Les niveaux de scrollings en parallaxe sont très nombreux à ce moment du jeu. Cela n'empêche pas notre héros de continuer à remplir sa trompe de projectiles.

ROLO TO THE RESCUE

ROLO EST UN PETIT éléphant qui va devenir un véritable héros sur Megadrive en cette nouvelle année. Electronic Arts nous propose en effet un nouveau concept de jeu vidéo dont le personnage principal, Rolo, est un éléphant justicier. Curieuse entrée en la matière pour un test de jeu Megadrive ! L'impression était la même quand l'équipe de Megaforce a reçu le jeu. Les premiers écrans sont déroutants et l'on est d'abord émerveillé par les graphismes colorés. C'est ensuite l'animation, d'une fluidité extraordinaire, qui attire l'attention, les scrollings en parallaxe sont impressionnants. Et c'est après un moment d'adaptation au maniement du petit éléphant que l'on commence à comprendre et à apprécier le jeu. Mais tout d'abord, vous devez savoir ce que fait un éléphant dans un jeu Megadrive ! Le terrible McSmiley tient un cirque et recherche activement des animaux pour ces numéros. C'est pour cette raison que Rolo s'est fait attraper dans les bras de ses parents. Heureusement pour lui, il a réussi à s'échapper et il doit retrouver le chemin qui le mènera jusqu'à ses parents. Plusieurs mondes vont être visités, chacun étant visualisé par un gigantesque puzzle. Lorsque vous terminez un niveau, la carte du monde apparaît et une nouvelle pièce du puzzle aussi (c'est celle qui représente le niveau que vous venez de terminer). Le principe est toujours le même dans chaque niveau mais la façon de s'en sortir ne l'est pas toujours. À chaque fois, la première chose à faire est de trouver un McSmiley et de lui sauter sur la tête pour lui piquer une clef. Cette clef ouvrira toutes les cages du niveau, à condition d'aller les ouvrir soi-même. Il faut donc aller chercher toutes les cages et délivrer, un à un, tous les animaux qui s'y trouvent

Chaque niveau vous propose dans un premier temps de retrouver ce personnage qui n'est autre que McSmiley. Vous devez lui sauter sur la tête pour vous en débarrasser et surtout faire apparaître une clef. Attention à ne pas vous faire toucher par ce méchant personnage. Dans tous les niveaux sans exception, vous devez aller chercher McSmiley. Ce n'est pas toujours évident de le trouver, d'où l'intérêt du jeu !

L'ÉCUREUIL DANS SES ŒUVRES: DÉCOUVERTE D'UN PASSAGE SECRET

À la fin du troisième niveau, n'en sortez pas et sélectionnez l'écureuil. Ce dernier a la particularité de pouvoir s'accrocher aux parois verticales et d'y monter dans la plus grande décontraction. N'arrêtez pas de monter pendant pas mal de temps. Si vous vous laissez tomber dans le vide, vous trouverez un bonus représentant une pièce du puzzle du monde. Remontez alors aussitôt au même endroit et continuez à monter, cette fois-ci jusqu'à arriver tout en haut. Allez ensuite à droite à travers la paroi. Vous aurez alors la curieuse impression de devenir un écureuil passe-murailles car vous irez dans la paroi jusqu'à tomber et...

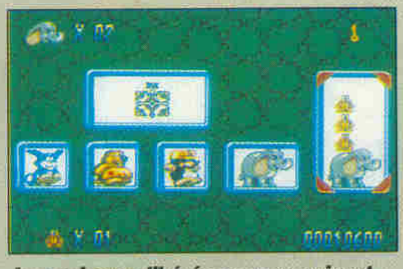
...trouver cette salle bourrée de bonus de points ! Il faudra malheureusement y abandonner l'écureuil bloqué en re-sélectionnant Rolo.

Lorsque vous possédez la clef, il suffit de passer sur toutes les cages contenant des animaux. Leurs occupants pourront alors s'échapper et recouvrer ainsi la liberté. Dès qu'un animal est libéré, il suit Rolo comme une ombre. Pour terminer un niveau, il faut avoir libéré tous les animaux en cage qui se trouvent dans celui-ci. Il faut donc aller fureter partout.

Ce symbole jaune-orangé est en fait la porte de sortie d'un niveau. Un conseil : trouvez au plus vite cette porte de sortie et revenez souvent la voir, elle changera de couleur lorsque vous aurez libéré tous les prisonniers. Vous verrez alors que ce n'est plus la peine d'aller se perdre dans les recoins vides d'un niveau.

Toute la smala vous suit dans la joie et la bonne humeur. Même si Rolo l'éléphant n'a aucune spécificité par rapport aux spécialisations de chacun de ses compagnons, il reste le meneur de jeu puisqu'il faut toujours finir par revenir à son personnage pour terminer un niveau.

LES COMPAGNONS QUE ROLO LIBERE...



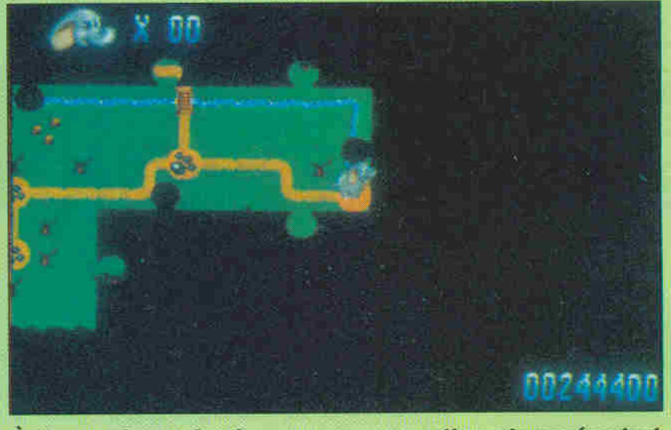
Les animaux libérés ne vous suivent pas pour le plaisir des yeux ! Il suffit d'appuyer sur Start et vous verrez apparaître un écran de sélection des animaux libérés (un maximum de trois vous est permis). Le jeu compte quatre animaux compagnons. Vous pouvez alors choisir un des animaux que vous avez libérés et Rolo restera là où il est, en attendant que vous fassiez ce que vous avez à faire avec votre nouveau personnage. Voir plus loin deux exemples de ce que peuvent réaliser ces petites bestioles !

Le lapin a une spécialité : il saute dans tous les sens et surtout, il saute très haut ! Cela vous permet d'aller à des endroits où Rolo ne peut aller. Il suffit alors d'enclencher des plates-formes mobiles qui descendront pour chercher Rolo. Vous devez revenir à l'écran de sélection et reprendre le contrôle de Rolo dans ce cas. Le lapin va aussi chercher les bonus planqués très haut dans les arbres comme sur ce cliché.

Même s'il roupille sur le cliché, le castor est lui aussi bien utile car il est le seul à savoir nager ! Il pourra aller récupérer des items (les aspirateurs dans le premier monde).

enfermés. Lorsque cela sera fait, vous n'aurez plus qu'à trouver la porte de sortie qui s'ouvrira, à condition que tous les animaux du niveau soient libérés. Derrière ce concept simple qui fait penser à un jeu de plates-formes, se cache un jeu génial et follement compliqué dans les niveaux avancés. En effet, les animaux libérés ont chacun une fonction : le lapin saute très haut (il rattrape les bonus ou atteint des endroits trop haut), l'écureuil peut grimper sur les parois verticales, la taupe peut creuser des galeries et le castor peut nager. Certains passages sont impossibles à traverser par Rolo, il faut alors faire intervenir un compagnon libéré auparavant. Et c'est bien là tout l'intérêt de ce jeu d'action/réflexion. L'écureuil grimpera à une paroi pour aller enclencher un mécanisme qui fera descendre une plate-forme mobile pour permettre à Rolo de monter. Il faut même parfois faire intervenir des compagnons dans un ordre précis et chacun leur tour. Parviendrez-vous à posséder assez de réflexes et d'imagination pour parcourir tous les mondes du jeu ?...

Vous avez quatre Continues dans le jeu. Sachez en profiter pour retrouver le chemin de la maison car McSmiley vous attend avec sa cage de malheur !



À chaque niveau réussi, vous passez par cette carte représentant le monde visité sous la forme d'un gigantesque puzzle dont les pièces n'apparaissent qu'au fur et à mesure. Vous faites avancer Rolo sur les chemins et les bifurcations pour l'amener au niveau suivant. Il est possible de récupérer des pièces de ce puzzle sous la forme de bonus cachés dans les niveaux traversés.

Vous avez récupéré un item aspirateur qui permet à Rolo d'aspirer des objets et les relancer par la trompe. Ici, il s'apprête à recracher un petit projectile sur le bûcheron à la tronçonneuse !

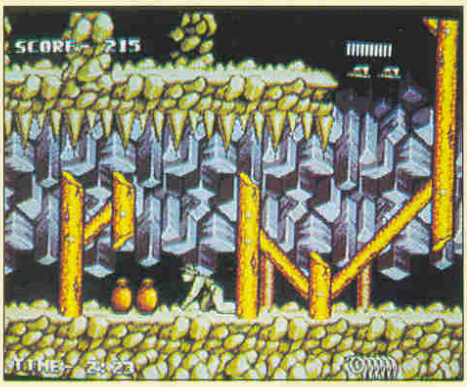
EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE



Les stalactites que vous apercevez au plafond ne sont pas très bien accrochées pour certains. À vous de savoir lesquels d'entre-eux risquent de vous tomber sur la tête ! Ici, Indy est occupé à autre chose car il a perdu ses clefs de voiture. Cela fait des heures qu'il cherche à quatre pattes dans la poussière et du coup, il est très énervé !

Qui ne connaît pas ce logo sublime et évocateur de tellement de souvenirs cinématographiques pour les fanas de Spielberg et d'aventure ? Entre chaque niveau, une pellicule de film vous présente le niveau suivant...

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

L'UNE DES ÉPOPÉES les plus gigantesques du cinéma d'aventure, la trilogie des Indiana Jones, a passionné des millions d'aventuriers dans le monde. Les possesseurs de Master System avaient eu leur version à l'époque de la sortie en salle du film. Depuis, la Megadrive ne pouvait que pleurer sur son triste sort ! US Gold remédie à cela en nous proposant une conversion Megadrive qui reprend les cinq niveaux de la version Master System, le fait est assez rare dans ce sens, il fallait le préciser !

On dirait que quelque chose de pas très catholique est en train de suivre Indy !...

Indy retrouve son père dans cet épisode, et les deux générations se retrouvent pour démystifier une énigme universelle : celle du Saint Graal. Tout d'abord, vous allez devoir récupérer la croix de Coronado, qui se trouve planquée dans le dédale de grottes de l'Utah. Cela commence par le noir profond puisqu'il faut que vous passiez sur une torche pour que la grotte s'éclaire (ce sera comme ça pendant tout le niveau sous-terrain). C'est ensuite au tour des stalactites de vous jouer de sales tours. Lorsque vous passez sous certains d'entre eux, ils vous tombent dessus et vous font perdre de précieux points de vie. Vous devez sauter dans le vide, vous accrocher in extrémis à des cordes et surtout ne pas tomber dans les ruisseaux empoisonnés, tous les points de vie y passent d'un seul coup. Et pour couronner le tout, des ennemis au look de cow-boys vous attendent à chaque recoin pour vous rouer de coups ou vous tirer dessus. On vous l'avait dit, la vie d'aventurier n'a rien d'une balade de santé !

Heureusement, vous avez vos moyens de défense comme vos poings ou encore votre célèbre fouet. N'utilisez pas cet engin de mort à tort et à travers,

LE DEUXIEME NIVEAU : LA FUITE SUR LE TRAIN

Maintenant que vous possédez la croix, vous êtes poursuivi par une meute de bandits. Et comme l'action se déroule sur un vieux train de cirque lancé à pleine vitesse, cela risque d'être assez joyeux ! Quoiqu'il arrive, méfiez-vous des girafes !

car vous n'en possédez qu'en quantité limitée et vous devrez vous en servir pour certains passages (vous vous accrocherez au fouet).

Là aussi, vous avez trouvé un moyen : il suffit de dénicher des mallettes contenant des recharges de fouet, facile ! Dans ce niveau, comme dans le reste du jeu, l'action se déroule en vue de profil et en scrolling multidirectionnel. À mi-niveau, vous trouverez un wagon qui peut rouler sur des rails s'enfonçant encore plus profond dans la mine. Sautez dedans et le jeu deviendra plus rapide comme dans Sonic 2 (quand il est sur un chariot) ou Tazmania (le niveau de la mine). Il faut éviter les chutes de pierres et ne pas rater la corde qui pend. Si vous n'arrivez pas assez vite à la torche, vous jouerez dans le noir.

Le boss de fin, celui qui possède la croix, s'appelle Tex Thompson et vous pouvez l'éviter en réfléchissant un peu. Sinon, vous pouvez tout aussi bien le combattre. Les niveaux suivants sont du même accabit avec une évasion sur un train lancé à pleine vitesse, une visite dans les catacombes de Venise, puis dans le Château de Brunwald en Allemagne.

Les cordes interviennent énormément dans le premier niveau. Indy doit souvent y grimper ou s'y laisser glisser pour atteindre une plate-forme. Il lui faudra même souvent sauter dans le vide dans le but d'aller s'accrocher à une corde.

Le dernier niveau se déroule dans la grotte du Graal, avec trois pièges terribles à déjouer et la rencontre avec le Saint Graal. Cette version d'Indy sur Megadrive est variée et colorée, mais US Gold semble avoir un peu tardé pour nous fournir ce jeu qui commence à dater.

Les graphismes ne sont pas si fins que cela et la jouabilité quelquefois limite. C'est fort dommage car les challenges sont bien dosés (plutôt difficiles, même) et l'univers choisi excellent. Un bon jeu néanmoins, mais on aurait préféré qu'il soit "très bon"...

EDITEUR
US GOLD

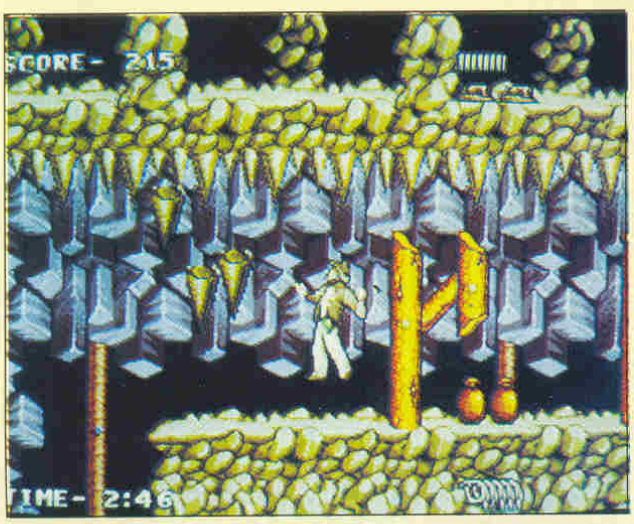
SON

GRAPHISME

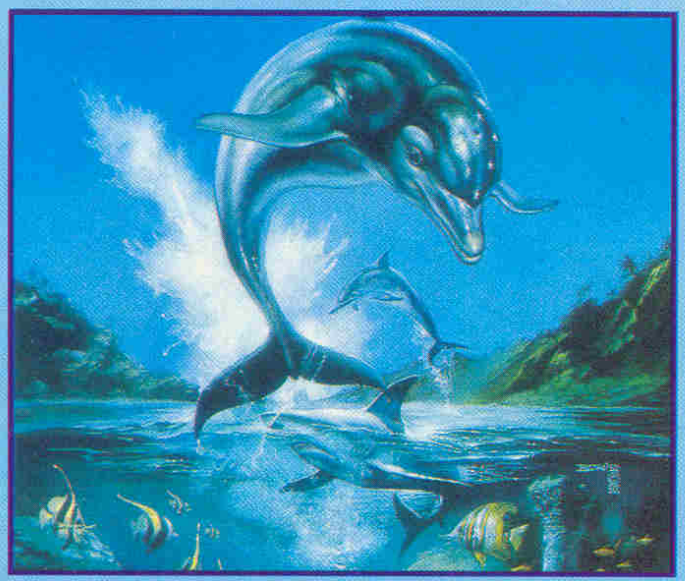
ANIMATION

MANIABILITE

Quand je vous disais que les stalactites représentaient un danger, tout le monde rigolait. Voyez le résultat sur le cliché !

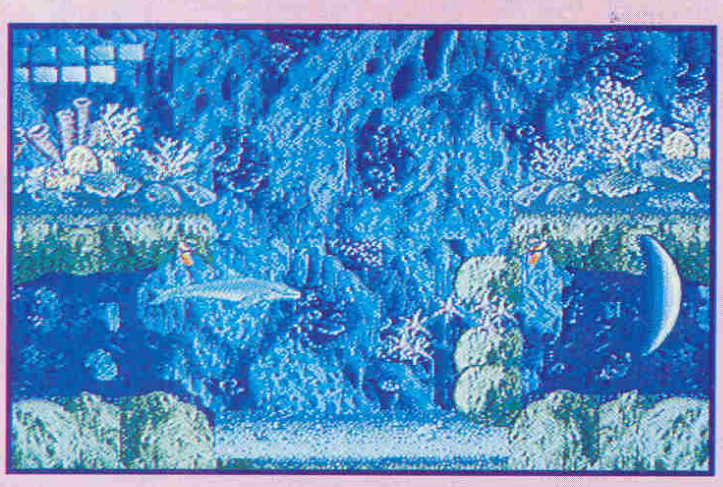


N'oubliez pas de toujours fouiller les mallettes en leur donnant plusieurs coups de poing. Ici, on fouille avec ses poings !



ECCO THE DOLPHIN

DES OBJETS À UTILISER

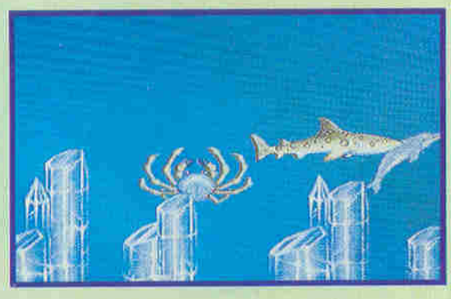


Ces étoiles de mer ou ce coquillage vous seront d'une aide essentielle. Guidez les étoiles de mer en utilisant votre sonar, et poussez le coquillage grâce à votre "bec". Il ne vous reste alors plus qu'à faire rentrer en contact cet objet avec un mur de roche, qui disparaîtra alors morceau par morceau. Cette technique sera utile dès le second niveau.

NOUS VOUS EN AVIONS parlé le mois dernier dans notre féconde rubrique des Previews, il est enfin là, c'est Ecco The Dolphin ! Le dauphin le plus rapide, le plus malin et le plus espiègle de toute l'histoire du jeu vidéo est prêt à vous guider dans des dédales océaniques renfermant mille et un mystères.

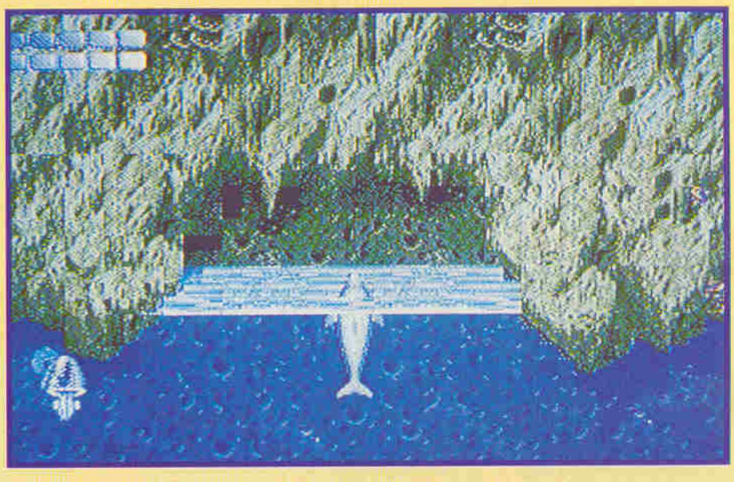
La majeure partie de la faune aquatique a disparu des océans. Seuls Ecco et quelques rares autres ne se sont pas volatilisés. Le mystère plane, et Ecco a très vite senti qu'il se passait quelque chose d'étrange, et peut-être même de surnaturel ! S'armant de tout son courage, et songeant à ces nombreux amis qu'il risque bien de ne plus revoir, Ecco se lance dans une enquête incroyable au travers des dix niveaux qui composent ce jeu d'action et de réflexion. Non seulement, Ecco compte résoudre le mystère de ces subites disparitions, mais il espère bien retrouver tous les dauphins ! Chaque nouveau niveau de ce jeu vous mettra donc en face d'une situation bien particulière. Au fur et à mesure de votre périple sous-marin, les décors de cette véritable tragédie changeront, les comédiens aussi ! Tout d'abord dans des grottes marines inhospitalières, puis dans le vaste océan, ensuite sous les glaces de l'Antarctique et enfin dans une cité engloutie, Ecco ira toujours plus haut,

UN MONDE INHOSPITALIER



Requins, araignées de mer et méduses... Trois ennemis parmi une foule d'autres. Éviter un maximum le combat. Contentez-vous, lorsque c'est possible, de vous faire discret, et de poursuivre votre route. Avec Ecco, prudence est mère de sûreté.

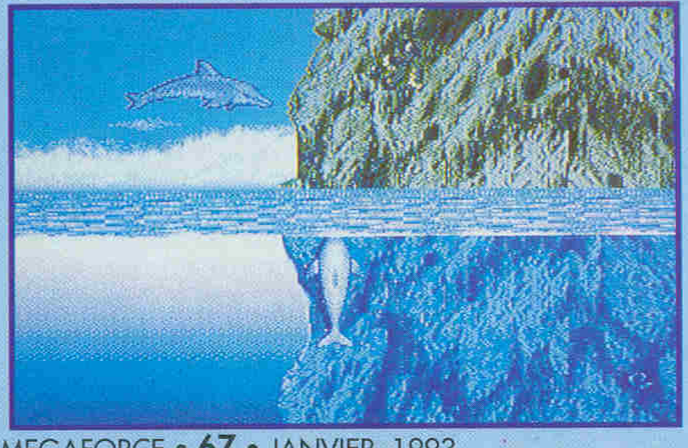
LE DAUPHIN EST UN MAMMIFÈRE...



L'un des dangers que rencontrera Ecco sera celui de l'asphyxie. En effet, n'oubliez pas que le dauphin a besoin d'air pour respirer, à l'instar de l'être humain. Le dauphin est un mammifère, non pas un poisson, alors que le requin, lui, n'est qu'un poisson. En cours de jeu, il faudra par conséquent surveiller constamment votre niveau d'oxygène. Dès votre entrée dans un niveau, occupez-vous tout d'abord de trouver les points où il est possible de respirer !

plus loin, plus fort ! À chaque nouvelle étape, l'Enigme trouvera un semblant de réponse. La persévérance sera, sans aucun doute possible, le maître mot de toute cette histoire aquatique.

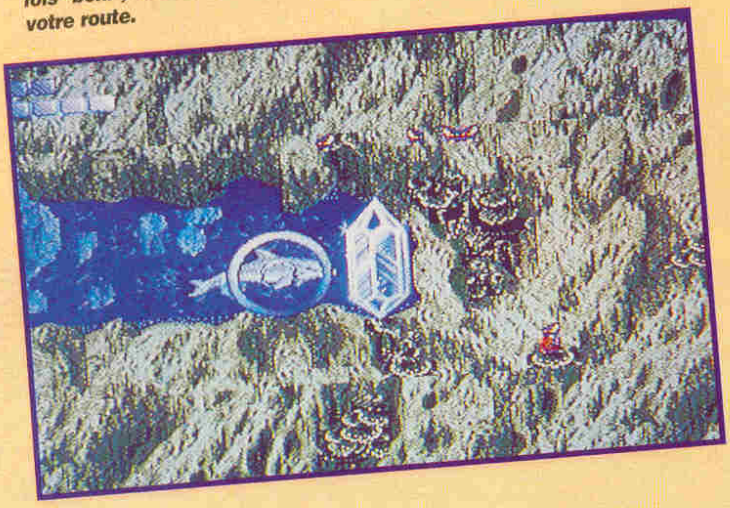
Ecco ne sera bien entendu pas seul sous l'océan. Les rencontres seront nombreuses, souvent malheureuses, rarement heureuses ! Un orque épaulard vous donnera un conseil, d'autres dauphins vous enseigneront, à votre départ, les lois de l'océan, des cristaux vous transmettront aussi d'utiles renseignements. Mais, en règle générale, les autres habitants des lieux se montreront agressifs, et seul un violent coup de bec porté à pleine vitesse pourra venir à bout de nombre d'ennemis. En effet, le dauphin est muni d'un véritable bec que les requins redoutent particulièrement. Ecco étant capable de prendre subitement de la vitesse, il pourra de ce fait porter une attaque fort efficace, et l'action sera bel et bien au rendez-vous ! Mais la réflexion sera aussi un atout essentiel pour espérer trouver un jour la solution de ce Mystère. Ecco, dans certains niveaux, se retrouvera en face de situations particulièrement délicates. Pour s'en sortir, il lui faudra trouver un objet spécifique, le bouger d'un endroit à un autre, le faire entrer en contact avec une paroi... À vous de tout imaginer pour trouver ce qui sera parfois l'issue salvatrice !



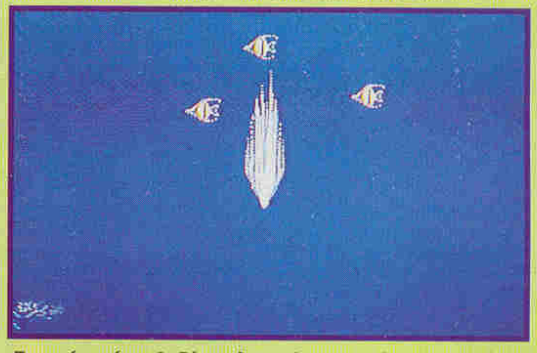
D'un point de vue technique, Ecco est une pure réussite. Son meilleur atout : l'anima-

CRISTAUX ET BÉNÉDICTION

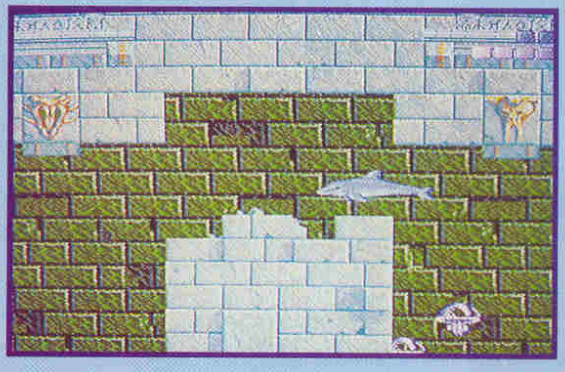
Alors que vous progresserez sous les océans, vous vous retrouverez bloqué par un cristal vous indiquant "you may not pass yet". En d'autres termes, cela signifie que vous ne pourrez pas encore passer. Pour franchir le passage, il faudra trouver un autre cristal, auprès duquel vous obtiendrez une sorte de bénédiction, en utilisant votre sonar. Une fois "béni", vous pourrez pousser le cristal qui vous gêne, et poursuivre votre route.



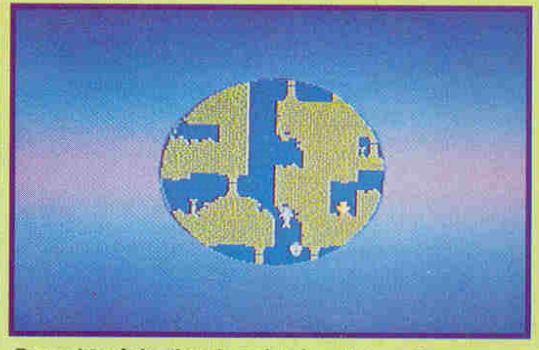
MANGER POUR VIVRE



Pour récupérer de l'énergie perdue en se frottant aux requins ou à une pieuvre, mangez les poissons que vous trouverez. Pour cela, il vous suffira de prendre de la vitesse, et de vous précipiter sur un banc de poissons ! Tâchez de toujours savoir où se trouve le banc le plus proche, la nourriture étant aussi importante que l'oxygène.



LE PLAN DES ENVIRONS



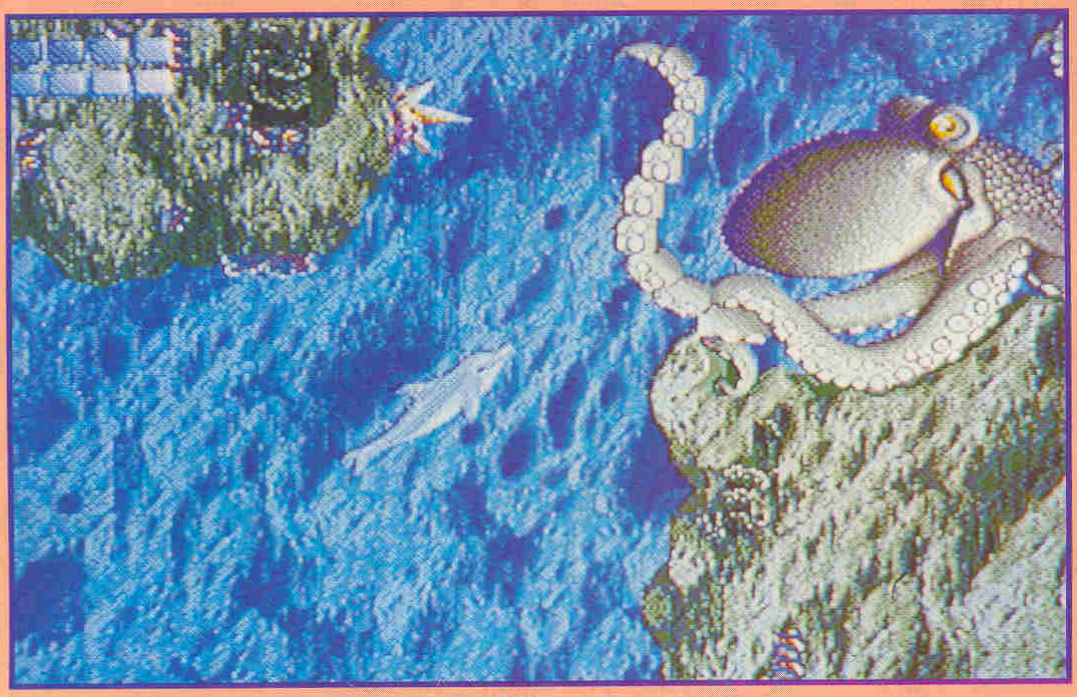
Pour obtenir le plan du coin où se trouve Ecco, trouvez une paroi, usez de votre sonar, retournez-vous de façon à ce que le sonar "vous" arrive dans le "dos" et le plan apparaîtra. Bien utile pour repérer les passages, et les coins où l'on est susceptible de trouver de l'oxygène.

tion. Le dauphin file à une allure incroyable. Les sauts qu'il réalise au-dessus de l'eau sont fantastiques de beauté. Tout au long du jeu, des musiques d'ambiance vous accompagneront. Chaque partie se déroulera dans une atmosphère très "aquatique". Les graphismes, autant que les musiques, feront naître cette ambiance unique.

Ecco ravira à la fois les amateurs de jeux d'action, et ceux de jeu d'aventure. Si vous êtes à la recherche d'un jeu au niveau de difficulté bien dosé, au concept unique, et à la réalisation technique impeccable, c'est Ecco qu'il vous faut !

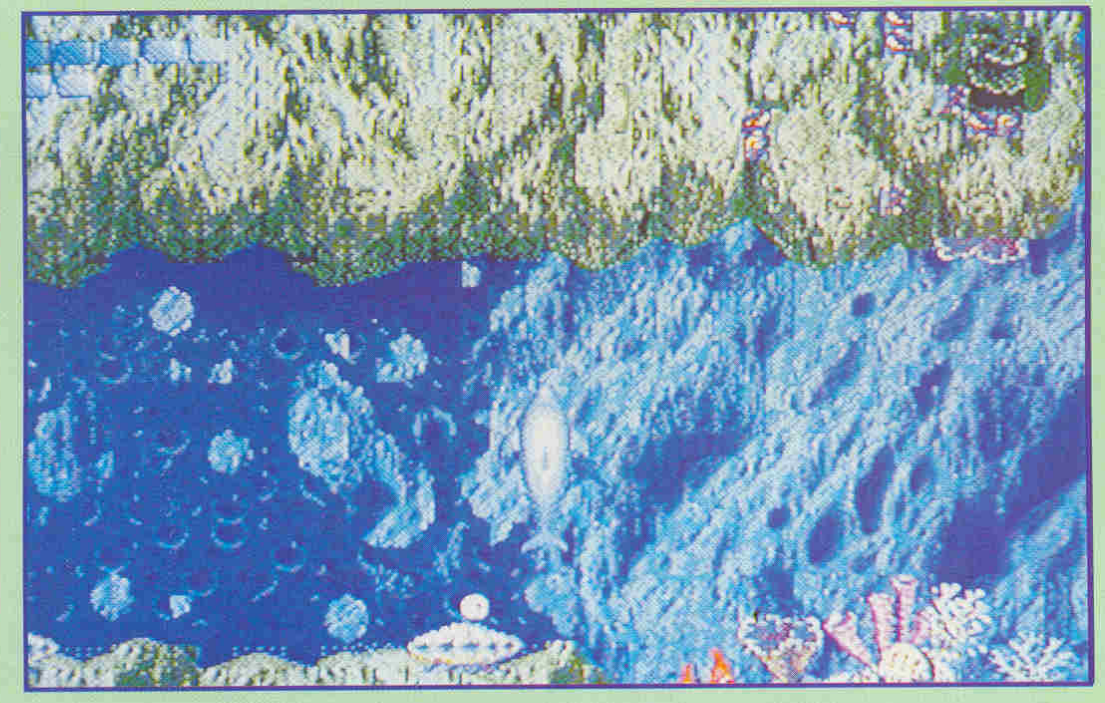
ECCO THE DOLPHIN

LE MYSTERE AUX HUIT BRAS



Au second niveau, un cristal vous parlera de "eight arms". Il s'agit de la pieuvre se situant plus loin en contrebas. Pour la passer sans se faire trop mal, un seul moyen, y aller lentement, très lentement ! Inutile d'essayer la force, ça ne passera pas.

LE COQUILLAGE-ASTUCE



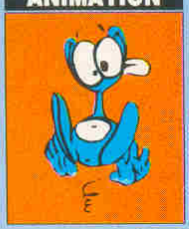
Utilisez votre sonar sur ces coquillages, et vous obtiendrez ainsi de quoi vous revigorer. Attention, certains de ces coquillages ne donnent rien de bon, alors méfiez-vous. Pour les distinguer, faites attention à la couleur des bulles qui en sortent.

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION



MANIABILITE

SONIC 2

EDITEUR SEGA

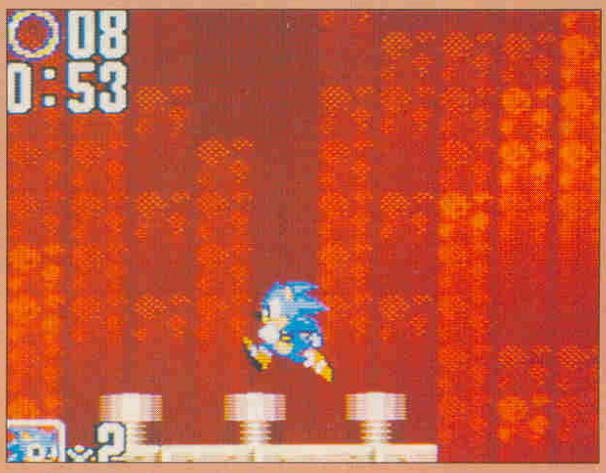
SON

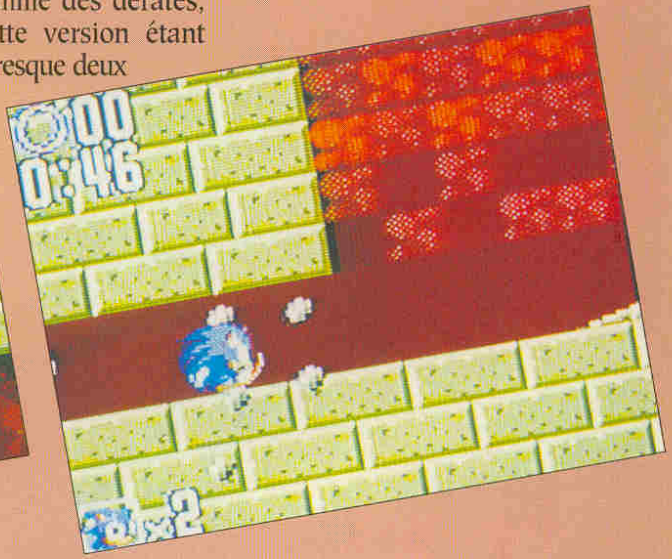
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

SONIC, INUTILE de vous le présenter, vous le connaissez tous. Et ça, j'en suis plus que sûr ! D'ailleurs, je me demande bien si un jour, il ne deviendra pas plus célèbre que les héros de Walt Disney. Tout comme le sigle SEGA, qui, comme dans la version MD, est là aussi "chanté". Eh oui, ils l'ont fait ! Ici, nous nous trouvons avec le deuxième volet de la célèbre série des Sonic, et là, ça ne rigole plus. Le Docteur Robotnik est de retour, et il est plus fourbe que jamais. Il s'est de nouveau emparé de tous les êtres de ce beau pays où vit Sonic. Et dans tous les petits animaux que ce fou a enlevés, il se trouve un ami intime de notre hérisson "supersonic". En fait, c'est un renard tout mignon qui répond au nom de Tails. Sonic doit maintenant tout faire pour le retrouver et aider ses autres compagnons. Le problème, c'est que dans ce pays assez accidenté, les paysages changent très vite et il devient très difficile de circuler. D'ailleurs, Sonic devra emprunter des moyens de locomotion aussi divers et originaux qu'une aile delta ou un wagonnet sur rails ! À chaque fois, ça fonce comme des dératés, cette version étant presque deux fois plus rapide que la première ! Bien sûr, tout ce qui faisait le charme du premier volet est présent ici : des salles secrètes à profusion, des sauts sur des bumpers, des zones sous l'eau, ou encore des tuyaux aspirants qui vous font "speeder" à 2000 à l'heure ! Bien entendu, il faudra que vous ramassiez le maximum d'anneaux, pour éviter de perdre une vie au cas où vous vous feriez toucher, mais aussi pour faire un top score, chose que vous aimez particulièrement, vous, les Mega Forceurs ! Dans chaque Zone, vous devrez passer 3 niveaux, au bout desquels vous affronterez le tristement célèbre Robotnik. Une des caractéristiques de ce jeu est qu'il est assez difficile, et qu'il vous demandera donc des efforts et du temps avant d'en venir à bout. J'entends déjà certaines personnes crier tant mieux. De toute façon, pour votre Game Gear, ce Sonic 2 me semble incontournable !





GAME GEAR

ZAPPING

DEFENDERS OF OASIS

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Depuis la nuit des temps, les Ténèbres et la Clarté, comprenez le Bien et Mal, sont en conflit permanent, faisant des ravages partout où les Hommes sont présents.
D'ailleurs, tout le monde était terrorisé par Ahriman, le fameux Mage des Ténèbres, dont la puissance maléfique n'avait d'égal que son ambition dévastatrice. Puis vint un jour le Messie, celui qui devait rétablir la Paix une bonne fois pour toutes. Il s'appelait Jamseed, et n'avait peur de rien ici-bas. Il partit donc défier Ahriman, et le pulvérisa grâce aux trois anneaux donnés par le Magicien de la Clarté. Cependant, Ahriman n'abdiqua point, et malgré les coups mortels portés à ses terribles pouvoirs, il envoya son fidèle serviteur, le Roi Serpent Zahhark, attaquer le Royaume de Shaddam, créé par le Magicien des Lumières. Dans ce fabuleux combat qui dura des jours et des nuits, Jamseed mourut, et à partir de ce moment-là, le Règne des Ténèbres reprit de plus belle sur Terre.
Mille années plus tard, le Guerrier nommé Falidoon réussit à défaire Zahhark, et reprit possession des lieux. Mais alors que tout le monde dormait sur ses lauriers, Eflaat, une nouvelle ville maléfique, naquit. Et une nouvelle fois, tout recommence... Il va falloir se battre pour être libre. Dans ce fabuleux jeu d'aventure, dans la pure lignée des Phantasy Star, mais en mieux, vous êtes le Prince du Royaume de Shaddam, et devrez libérez votre pays -et le monde- des dangers qui le menace. Dans un premier temps, défini par un chapitre, vous devrez escorter la Princesse dans un lieu sûr. Mais Kadafi, jusqu'alors chef de votre garde, s'est retourné contre vous, et vous empêchera de passer sur le port. Il vous faudra alors retrouver le Génie qui se cache dans une lampe, elle-même gardée en lieu sûr. Une fois avec lui, il vous sera plus aisé de battre Kadafi. Le mode de combat est identique à celui des Phantasy Star : vous sélectionnez les objets que vous voulez utiliser dans un tableau précis. Vous pouvez aussi acheter des armes, des vêtements plus guerriers, grâce à l'argent que vous rapporteront vos combats. Votre niveau d'expérience croîtra aussi en conséquence, ce qui vous permettra de vaincre des ennemis toujours plus coriaces, et il y en aura pas mal tout au long de votre chemin ! Avec des superbes musiques dans le style oriental, ainsi que des scènes animées vues de près, ce jeu a tout pour être un futur Hit ! En tout cas, moi, je l'ai déjà réservé chez mon revendeur. Des nuits et des jours entiers à s'éclater sur cette merveille, ah quel pied !

DES FLAMMES ANIMÉES !

Dans ce niveau chaud, chaud (!), Mickey va devoir foncer constamment car des petites flammes le poursuivent sans relâche en se relayant. S'il se fait qui ralentissent énormément le passage, vous obligeant à vous en saisir et à les détruire.

MICKEY MOUSE 2

Un danger sournois vous attend à la fleur suivante : un petit ver !

Ne tombez surtout pas dans ce parterre de fleurs carnivores. Vous risquez de leur servir de déjeuner !

Vous trouverez souvent ce genre de ressort bien sympathique pour atteindre certaines plates-formes un peu... hautes !

C'EST LA CATASTROPHE dans la vallée dans laquelle vivent Mickey et Minnie. Tout leur village est en émoi, car une bande de fantômes sans vergogne a eu en effet la très bonne idée de voler les cristaux magiques qui protégeaient toute la vallée des forces du Mal. Depuis ce terrible moment, le bon côté de la magie a disparu pour être remplacé par son côté noir.

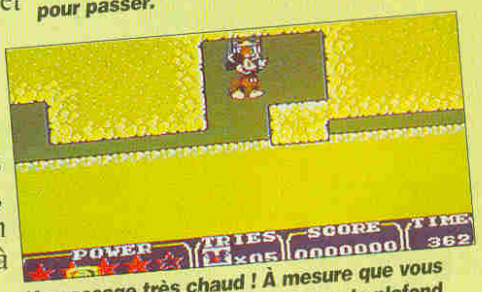
Il n'y a qu'une seule solution pour délivrer la vallée : l'intervention du héros de Walt Disney, Mickey. C'est donc pour récupérer des cristaux et vaincre le fantôme en chef, que vous allez intervenir. Ce dernier loge dans un confortable et gigantesque château, planqué dans les nuages.

Pour trouver votre chemin, une princesse vous donnera des indications. Trouvez-la quelque part dans les montagnes situées au Nord. Quoi de plus passionant que de retrouver Mickey sur Master System ? Je vous le demande ! Le premier épisode était déjà un chef-d'œuvre avec des mondes aussi mignons que colorés, et avec cette suite, vous risquez de ne pas vous en remettre ! Les développeurs ont fait très fort, une fois de plus, sur Master System (je pense bien sûr à Sonic 2...).

On peut vraiment parler ici de suite, car il ne s'agit pas de

Mickey se gratte la tête car il est perplexe. À moins que ce ne soit une perte d'équilibre... Attention ! En bas, ce n'est pas de l'eau !

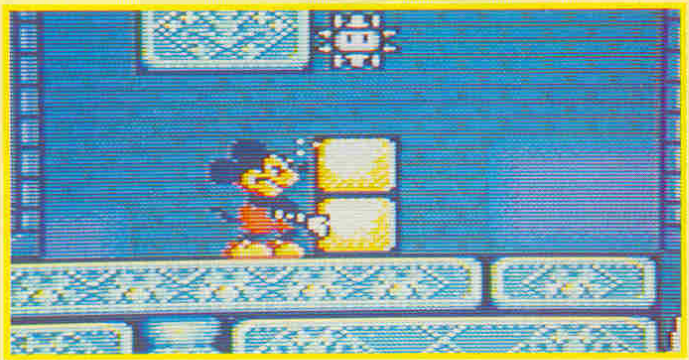
Un autre exemple où Mickey doit impérativement se changer en petit Mickey pour passer.



Un passage très chaud ! À mesure que vous progressez sur ce terrain vaseux, le plafond descend dangereusement jusqu'au sol pour vous aplatir comme une crêpe ! Heureusement, des trous ont été prévus pour vous y réfugier.

dépasser, Mickey perd inévitablement au moins un point de vie car les flammes laissent derrière elles un paysage de feu. Méfiez-vous des blocs

MINI-MICKEY!



Mickey est très embêté car il ne peut pas soulever deux blocs en même temps et se voit donc interdire le passage trop étroit qui le mènerait de l'autre côté des blocs. Qu'à cela ne tienne ! Il suffit de le transformer en tout petit Mickey et le passage ne sera plus qu'une formalité, chouette !

l'adaptation sur Master de World of Illusion (Mickey et Donald) mais bel et bien d'une nouvelle série de mondes à découvrir dans le plus pur style plates-formes et dans la tradition du premier épisode.

On retrouve ainsi notre personnage qui se déplace en vue de profil dans des mondes magiques. Le scrolling est multidirectionnel (le plus souvent horizontal) et chaque monde est divisé en trois niveaux (ou plus, pour certains). Vous démarrez dans la forêt, avec une carte de la vallée à traverser sur laquelle chaque étape est symbolisée par un point.

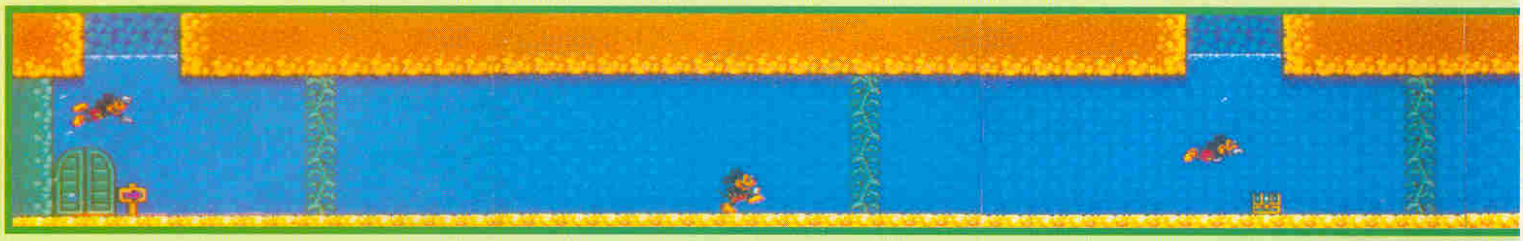
Le jeu reprend les principaux éléments du premier épisode, à savoir le système de points de vie sous la forme d'étoiles (cinq au maximum) et la fabuleuse arme de Mickey : son

Méfiez-vous de ces petites têtes qui dépassent du sol, elles savent cracher des projectiles !

Vous trouverez ce genre de coffre un peu partout dans le jeu. Deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez sauter dessus en donnant un coup de fessier, ou encore vous en emparer et le lancer sur un ennemi. Dans les deux cas, vous verrez apparaître ce qu'il contenait : une part de gâteau qui vous redonne de l'énergie, ou des pièces d'or.

ZAPPING SUITE

Vous devez aller récupérer la pomme rouge et la porter à bout de bras jusqu'à ce serpent géant qui ouvre la bouche, les crocs en avant, en guise de bienvenue ! Jetez la pomme dans la gueule de ce reptile affamé et il la fermera pour vous laisser passer. Si vous ne jetez pas la pomme et que vous allez droit devant, la gueule se refermera... sur vous !



Un boss de fin de niveau qui risque de recevoir ce bloc sur la tête sous peu !

arrière-train ! Mickey peut sauter en l'air et retomber sur son derrière, ce qui aura pour effet de tuer ses ennemis ou encore de briser des blocs pour ouvrir des passages, ou atteindre des coffres. Les coffres ont toujours la même utilité puisqu'ils contiennent toutes sortes de choses intéressantes, telles des parts de gâteau (points de vie), des pièces ou des 1-UP. Mickey peut aussi s'emparer d'un bloc pour le balancer sur un ennemi, c'est radical !

Attention, ça fuit de partout !

Certains passages demandent une clé pour s'ouvrir, alors servez-vous en !

Méfiez-vous de certains blocs car à un endroit, le décor scrollera automatiquement vers la droite et vous devrez vous dépêcher d'avancer pour ne pas vous faire coincer ; c'est à ce moment que vous apprendrez à prendre des blocs et à les lancer pour les détruire le plus rapidement possible (à ce propos, jetez aussi un coup d'œil au montage ci-joint, montrant le niveau avec les flammes qui vous courent après).

N'allez pas croire que les développeurs n'ont fait qu'un "remake", avec simplement de nouveaux niveaux. Ils ont apporté des nouveautés et des originalités, croyez-moi, il y en a à tous les coins de tableaux ! Ainsi vous devrez traverser des zones aquatiques en vous accrochant à des algues pour ne pas vous faire emporter par le courant, ou encore vous serez poursuivi par des petites flammes animées. Les lieux sont tellement nombreux (13 mondes !) et les décors si variés que vous serez sans cesse surpris !

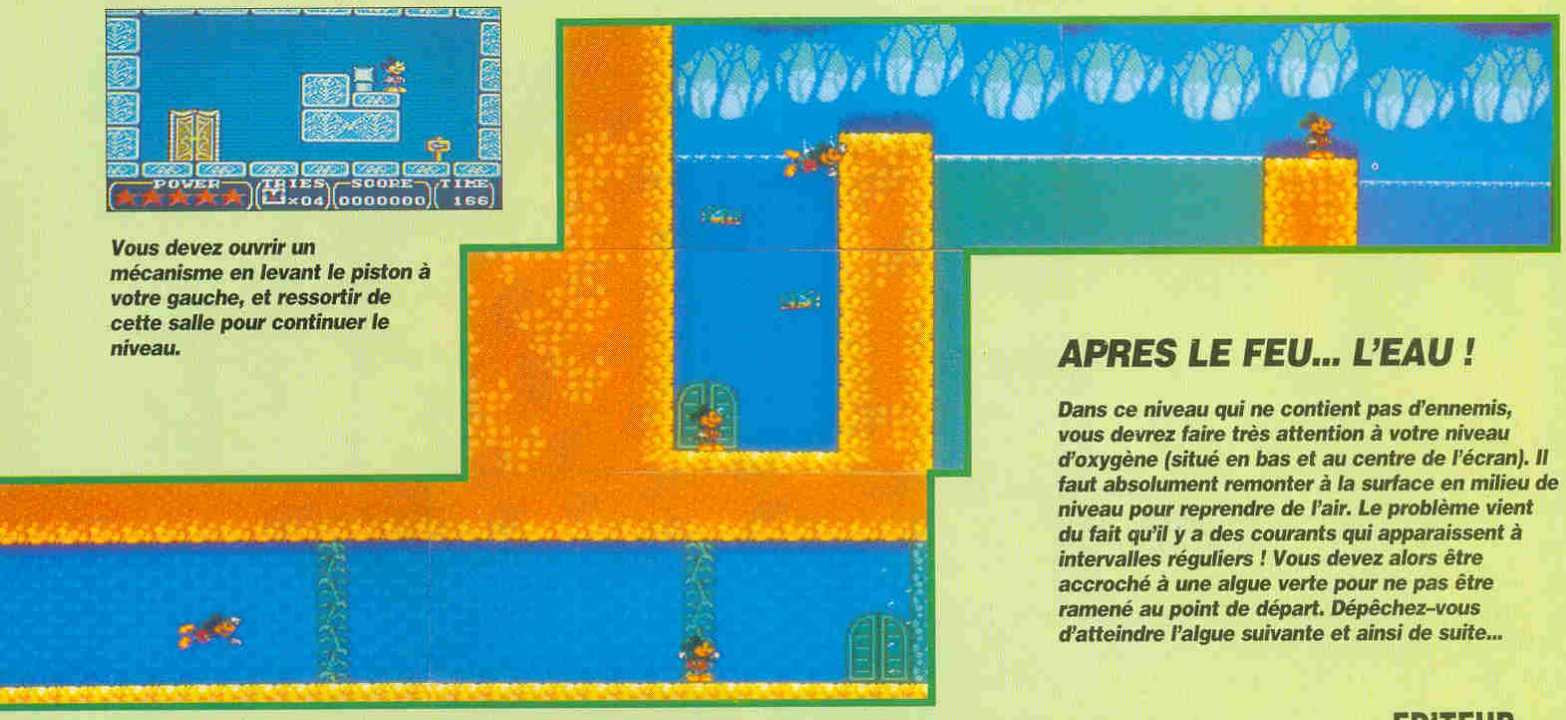
Mais la principale nouveauté vient

Le système du premier épisode a été repris ici, avec la barre d'informations contenant (de gauche à droite) : les étoiles d'énergie, les vies qu'il vous reste, le score et le temps restant pour terminer le niveau.

À chaque fois que vous arriverez en fin de niveau, vous devrez briser un bloc ou autre action, et récupérer une clef qui fera apparaître une porte menant à un boss de fin ou au monde suivant.

...ET FIN MICKEY MOUSE 2

Vous devez ouvrir un mécanisme en levant le piston à votre gauche, et ressortir de cette salle pour continuer le niveau.



APRES LE FEU... L'EAU !

Dans ce niveau qui ne contient pas d'ennemis, vous devrez faire très attention à votre niveau d'oxygène (situé en bas et au centre de l'écran). Il faut absolument remonter à la surface en milieu de niveau pour reprendre de l'air. Le problème vient du fait qu'il y a des courants qui apparaissent à intervalles réguliers ! Vous devez alors être accroché à une algue verte pour ne pas être ramené au point de départ. Dépêchez-vous d'atteindre l'algue suivante et ainsi de suite...

du fait que vous pouvez rapetisser Mickey quand vous le voulez ! Il ne peut alors plus attraper de blocs mais peut passer à des endroits impossibles à traverser pour le Mickey normal, et cela interviendra à plusieurs reprises.

Vous le voyez, on tient ici un grand jeu car, non content d'apporter des nouveautés à un système exceptionnel de jeu de plates-formes, les créateurs de chez Sega se sont littéralement éclatés en ce qui concerne les graphismes et l'ambiance générale du jeu.

Mickey est une petite merveille de technique et de jouabilité sur Master System. On ne s'en lasse pas, et vous ?

À la fin d'un niveau, vous trouvez une clef qui fait apparaître (quand vous vous en emparez) la porte de sortie.

Mickey n'en a pas l'air, mais il est en position difficile à ce moment du jeu. En effet, la paroi hérissée de pics sur sa gauche est en train d'avancer vers lui au risque de l'écraser. Il va falloir agir vite et bien !

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

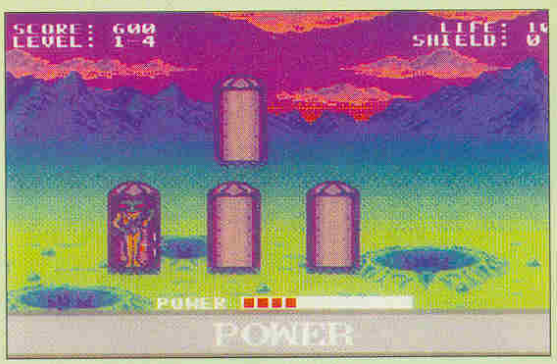
THE MENACER

PEUT-ETRE VOUS souvenez-vous du Light Phaser de la Master System, ce pistolet interactif qui vous permettait de faire des cartons avec des jeux comme Ganster Town ou encore Ghost City, et qui était accompagné d'une cartouche de trois jeux. C'est au tour de la Megadrive de bénéficier d'une "arme" de choc ! Le Menacer, car tel est le nom de ce petit bijou, est en fait tout autant un pistolet qu'un fusil interactif ! En effet, une série d'accessoires accompagnent cette toute nouvelle machine, et permettent diverses combinaisons qui donneront naissance à des armes au look franchement différent. La forme de base du Menacer est celle d'un pistolet, véritable Bolter que l'on croirait tout droit sorti de la Guerre des Étoiles ! À cette forme de base, utilisable bien sûr telle quelle, vous pourrez ajouter une crosse. L'arme se métamorphosera alors en un fusil, bien pratique pour ajuster les cibles, une fois la crosse contre l'épaule. Enfin, qu'il s'agisse du Menacer sous sa forme de pistolet, ou bien sous celle de fusil, vous pourrez ajouter des lunettes de visée. Ces dernières vous permettront d'être beaucoup plus précis dans vos tirs car vous pourrez alors viser, tout en regardant le reste de l'écran. Attention, si ces lunettes de visée ressemblent à des jumelles, ce ne sont que des double cylindres car il n'y a aucun verre optique à l'intérieur. Tous ces accessoires s'encastrent très facilement dans le pistolet de base, et se retire tout aussi facilement. On ne passe pas des heures entières à essayer de retirer la crosse sans tout casser ! Toutes les manipulations se font sans heurts et sans casse.

Côté ergonomie, il n'y a aucun problème, même si l'usage simultané de la crosse et du viseur fatigue rapidement le cou. Non seulement la prise en main du Menacer est excellente, mais les boutons de tir ont été aussi ingénieusement placés. Tout d'abord, le bouton essentiel, celui du tir, se trouve à la place de la détente d'un pistolet-fusil. À vous de devenir un Schwarzenegger ou un Bruce Willis en un clin d'œil, en ne lâchant pas la détente une seule seconde ! D'autres boutons de tirs, trois au total, ont été placés sur la poignée avant du Menacer. Ces boutons serviront dans certains jeux seulement pour mettre le jeu en pause, pour utiliser une arme spéciale, ou pour, comme dans Pest Control (l'un des six jeux de la cartouche qui accompagne le Menacer), déclencher une fonction spéciale. Pour faciliter l'usage du Menacer, celui-ci ne se branche pas à la Megadrive directement. On est ainsi totalement libre de ses mouvements, et il n'y a pas à redouter le geste brusque qui vient arracher la console de son piedestal et entraîne dans sa chute téléviseur, lampe halogène et aspirateur qui passait par là !...

Seul un boîtier récepteur à infrarouge est relié à la console. Il vous faudra mettre ce boîtier sur votre téléviseur pour que le Menacer fonctionne correctement. Heureusement, il n'est pas nécessaire d'y mettre aussi la console, le fil reliant le boîtier à la console étant suffisamment long pour que la console soit tranquillement posée à côté de votre téléviseur.

SPACE STATION DEFENDER



SON

GRAPHISME

ANIMATION

Faites très souvent le plein d'énergie. Même lorsque ce n'est pas trop nécessaire, mais que vous avez le temps, rechargez votre arme. Dans les niveaux élevés, vous n'aurez que très peu de temps pour faire le plein, alors autant ne pas prendre de retard.

PEST CONTROL

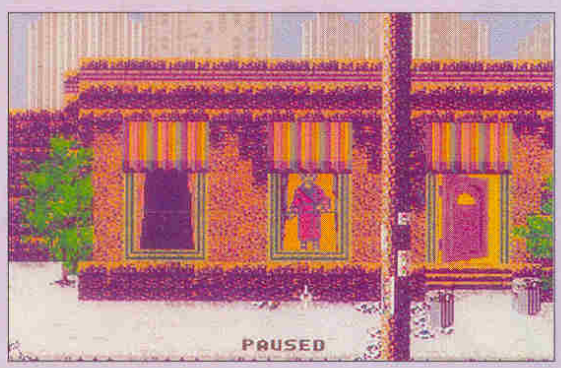
SON

GRAPHISME

ANIMATION

Pour un maximum d'efficacité, restez toujours aux alentours de la cellule. Ne vous laissez jamais emporter à un bout de l'écran. De plus, détruisez les bombes qu'apportent les plus gros microbes avant que celles-ci n'explosent.

ROCKMAN'S ZONE



Rien de bien difficile ici. Prenez votre temps et tendez l'oreille. Dès qu'il y aura un bandit à abattre, vous en serez averti par un retentissant "shoot !".

SON

GRAPHISME

ANIMATION

N'oubliez surtout pas de mettre les six piles nécessaires au Menacer en place avant de jouer. Les six piles requises sont de type AAA ou type LR 03. Sans pile, le Menacer ne fonctionnera pas, alors pensez-y !

Faisons maintenant un tour du côté de la cartouche de six jeux qui accompagne le Menacer. Il faut bien se faire la main en attendant le Terminator II ! Tout d'abord, Rockman's Zone. Suivez l'écran qui scrolle de gauche à droite et abattez les bandits qui apparaissent aux fenêtres des divers bâtiments. Soyez sur vos gardes, car la personne qui apparaît à la fenêtre n'est pas toujours un bandit de la pire espèce. Il y a aussi des petites grand-mères, des jeunes filles en tenue légère, un homme d'affaire... Il ne faudra donc pas tirer à tout va. Second jeu, Whackball. On s'éloigne cette fois-ci du domaine du tir pour passer dans un monde original où il vous faudra, avec beaucoup d'adresse, diriger une balle. Vous guiderez à l'aide du Menacer un curseur invisible qui vous permettra de pousser la balle contre les parois de chaque salle. Il faut, pour franchir chacun des niveaux, toucher au moins une fois chaque brique qui compose les murs de la salle. Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez de nouvelles salles, et divers bonus. À certains moments, grâce à ces bonus, vous jouerez avec deux balles en même temps ! Whackball est, sans conteste possible, le plus original de ces six jeux.

Avec Frontline, vous ferez le guet sur le front. Votre mission, en bon soldat que vous serez alors, sera d'abattre les blindés et les avions qui passeront devant vous. Plus le niveau sera élevé, plus il y aura de véhicules à l'écran, et plus ils se déplaceront vite. Les envahisseurs passeront-ils ? Quoi qu'il en soit, vous retrouvez les envahisseurs, sous une forme extraterrestre cette fois, avec Space Station Defender. Des cylindres apparaissent à l'écran. Une fois ouverts, ces cylindres laissent apparaître un extraterrestre qui vous tire dessus ! Faites vite, tuez avant d'être abattu ! Gardez l'œil sur votre réserve de munitions, et n'hésitez pas à faire le plein, lorsque l'ennemi vous laisse deux secondes de répit. Un vrai challenge dans les niveaux élevés !

Que diriez-vous si une masse de microbes venait s'attaquer à une pauvre cellule qui n'a rien demandé ? Pour éviter que le pire n'advienne, il va falloir jouer au tireur d'élite. Les microbes arrivent par dizaines et certains d'entre eux déposent des bombes énormes sur la cellule pour la détruire ! Vous, vous ne verrez la scène qu'au travers de votre microscope. Vous

FRONTLINE

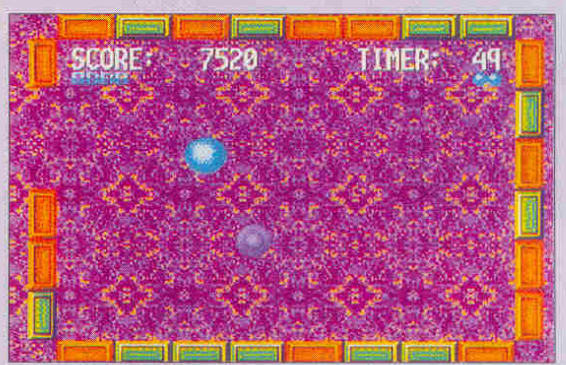
Prenez la peine d'ajuster votre tir sur la cible, et n'usez qu'en dernière extrêmité de vos bombes. Les niveaux se passent très facilement lorsqu'on tire avec ordre et méthode.

SON

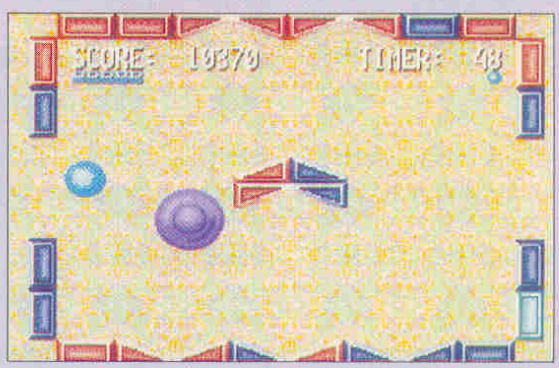
GRAPHISME

ANIMATION

WHACKBALL



Pour ne pas être pénalisé, ne bloquez pas la balle entre un mur et le curseur. Si balle, mur, et curseur entrent en contact en même temps, vous risquez fort de ne pas passer le niveau !



SON

GRAPHISME

ANIMATION

THE MENACER

READY, AIM, TOMATOES !

Toe Jam et Earl sont fins prêts ! Pour franchir les niveaux, concentrez en priorité votre tir sur les ennemis qui vous assaillent de tomates pourries. Profitez ensuite des paniers à tomates qui vous donneront des munitions supplémentaires et des

tomates géantes qui vous donneront un tir continu de tomates gratuites. Enfin, lorsque vous utiliserez les bombes présentes à l'écran, attendez le dernier moment pour les faire exploser, de sorte que le maximum d'ennemis possibles soit présent à l'écran.

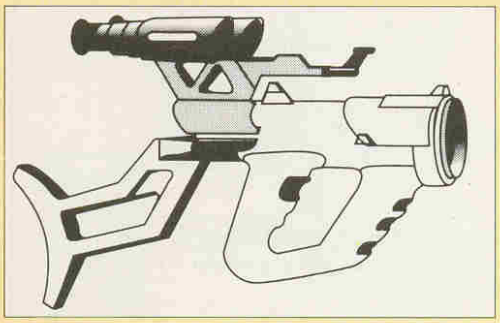
SON

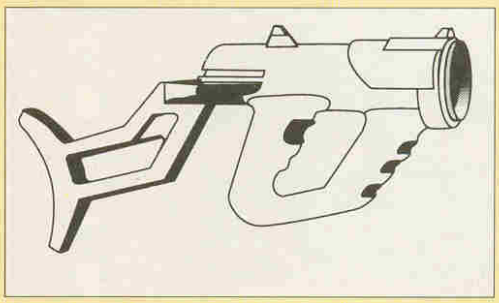
GRAPHISME

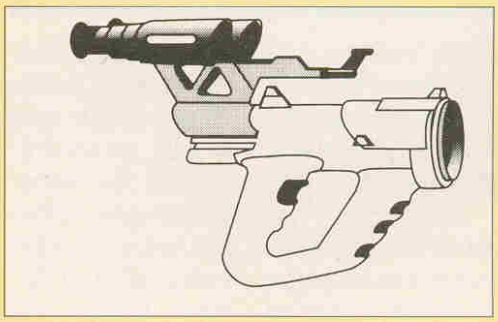
ANIMATION

LES DIVERS ASPECTS DU MENACER

Prenez la peine d'ajuster votre tir sur la cible, et n'usez qu'en dernière extrêmité de vos bombes. Les niveaux se passent très facilement lorsqu'on tire avec ordre et méthode.





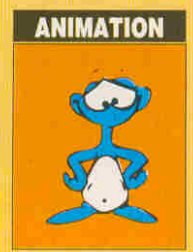


EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

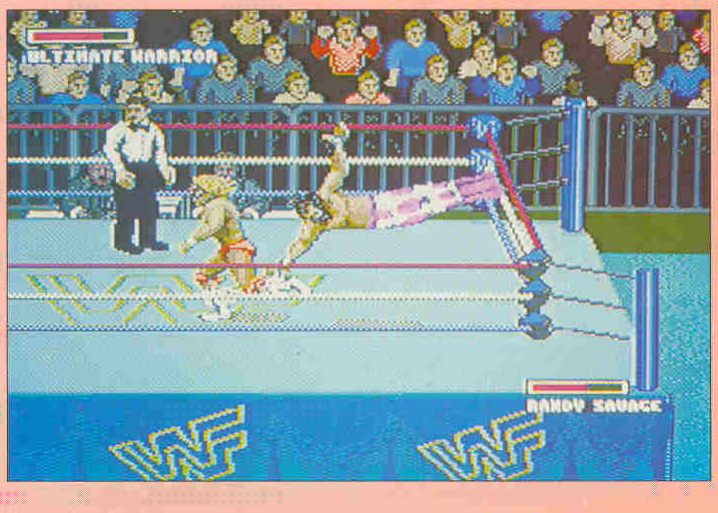
ANIMATION



MANIABILITE

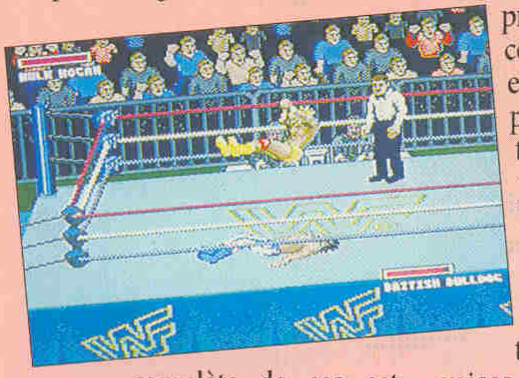
ne pourrez donc pas savoir de quel côté l'ennemi attaquera ! Pour avoir une vue plein écran, appuyez sur l'un des boutons situés sur le devant du Menacer, mais vous ne pourrez alors plus tirer. À vous d'être suffisamment rapide ! Enfin, la cartouche de six jeux vous permettra de retrouver Toe, Jam et Earl ! Vous vous souvenez sans doute de ces deux extraterrestres qui, il y a quelques temps, cherchaient les morceaux de leur vaisseau, éparpillés sur une planète ? Les revoilà, dans un jeu de tir qui ne manque ni d'humour, ni de "pêche" : Ready, aim tomatoes ! Vous l'avez déjà compris, il va falloir tirer à coups de tomates ! On retrouvera non seulement la musique du jeu Toe, Jam et Earl, mais aussi tous les sprites ainsi que les bruitages ! En suivant l'écran qui défilera en continu, il vous faudra lancer des tomates sur tout ce qui passera à l'écran, du petit démon rosâtre ou groupe d'oies. Certains ennemis vous tireront dessus, et il faudra par conséquent surveiller votre niveau de vie ! En même temps, songez à garder un œil sur votre stock de tomates qui sera lui aussi limité. Un jeu très drôle qui passionne très vite.

Vous le voyez, pour un prix très accessible, le Menacer offre de la variété. Déjà des jeux sont annoncés, et nous vous ferons très prochainement le test détaillé de Terminator II ! Soyez patient, et entraînez-vous au tir !



WWF SUPER WRESTLEMANIA

Les vraies stars du sport le plus spectaculaire ayant jamais existé, si l'on oublie les Jeux de la Rome Antique, débarquent en force sur votre Megadrive. Huit brutes de plus de deux mètres de haut, et pesant dans les 120 à 160 kilos ! Ultimate Warrior, Hulk Hogan, Ted Dibiase, Shawn Michaels, Randy "Savage" Machoman, Irwin R. Schyster, British Bulldog et enfin Papa Shango, voici la liste complète de ces catcheurs de la WWF que vous retrouverez sur le ring. Avant d'en savoir plus, sachez que, bien évidemment, le jeu peut se jouer aussi bien seul qu'à deux, et cela avec toutes les formules de combat, sauf le championnat qui ne peut que se jouer seul. Les trois formules à deux joueurs seront les suivantes : le match simple, le match en équipe de deux, et enfin la totale, chaque joueur choisissant quatre catcheurs qui se battront un par un sur le ring !



Justement, une fois sur le ring, les choses sérieuses commenceront. Allongez toutes vos prises à l'adversaire. Notez à ce propos que la maniabilité est excellente. On utilise, pour effectuer les prises, les trois boutons de tir du pad, ainsi que les directions, mais toutes les prises se réalisent sans aucun problème après deux ou trois parties. Et des prises, il y en a ! Elles ne manquent d'ailleurs pas de varier également en fonction du catcheur que vous aurez choisi : saut du haut de la troisième corde, souplesse, saut chassé après une projection dans les cordes, coup de "la corde à linge"... On retrouve en somme toutes les techniques les plus essentielles de ce sport.

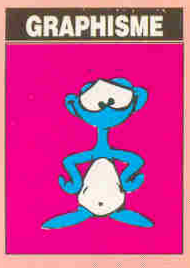
Pour ce qui est de l'animation, elle est réaliste au possible. Les catcheurs se déplacent sur le ring avec rapidité, sans pourtant être de véritables fusées. Dur de voler lorsque l'on pèse 150 kilos ! Dommage que la présence du public ne se fasse pas plus sentir, mais les catcheurs ne manquent pas, quant à eux, de pousser des cris lorsqu'ils se retrouvent projetés ou qu'ils reçoivent un coup de tête.

WWF est sans aucun conteste possible le meilleur catch de la Megadrive. Excellent à deux joueurs, le jeu n'est pas sans intérêt seul, en partie grâce aux trois niveaux de difficulté qui permettent de rencontrer des adversaires de force variable.

EDITEUR
FLYING EDGE

SON

GRAPHISME



ANIMATION

MANIABILITE

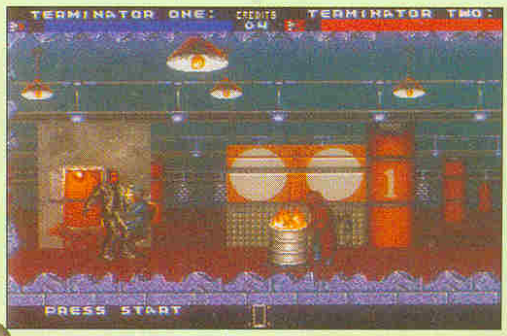
MISSION 1 : LOS ANGELES, 11 JUILLET 2029

LE CHAMP DE BATAILLE

Le premier niveau du jeu vous met de suite dans le bain car vous vous retrouvez à l'endroit où se trouvait sans doute une ville jadis. Aujourd'hui, tout n'est plus que ruines désolées. Vous allez devoir tirer sans relâche sur les T-800 Endoskeletons et les vaisseaux Hunter Killers qui foncent sur vous. Quelquefois, des T-800 apparaissent en gros plan, ne les loupez pas car ils font de gros dégâts ! Ce niveau constitue les abords de Skynet.

LA CACHETTE DES HUMAINS

Votre repaire de résistants en pleine zone ennemie a été découvert et subit les assauts des ennemis. Vous devez défendre ce lieu. Attention à ne pas toucher les pauvres humains qui se réchauffent. Des T-800 n'arrêtent pas de tomber du ciel et arrivent par les côtés. Il faut tirer dans les caisses de bois pour récupérer des munitions. Des espèces de sphères automatisées vous attaquent. Courage !



EN ROUTE POUR SKYNET

Vous vous rapprochez dangereusement du complexe Skynet. Dans ce niveau qui se déroule en scrolling horizontal très rapide, il va falloir défendre John dans son camion muni d'une mitrailleuse. Le but est qu'il atteigne le complexe sain et sauf. Mais avant, il va falloir résister aux attaques incessantes des vaisseaux ennemis qui sillonnent le ciel rougeoyant et aux endosquelettes qui courent et tirent sur le camion. Visez tous les ennemis avant qu'ils ne tirent sur John et la camionnette.

SKYNET

Vous voici enfin arrivé dans l'antre du démon électronique et informatique ! Détruisez tout et continuez à vous défendre comme vous l'avez si bien fait auparavant. Méfiez-vous des T-800 qui apparaissent de plus en plus en gros plan, et allez reprogrammer un T-800 pour l'envoyer dans le passé.

TERMINATOR 2 EST LE PREMIER jeu sur Megadrive qui est compatible avec le Menacer, le nouveau pistolet phaser de la console 16 bits (voir nos autres pages de tests). Pouvant aussi se jouer avec le joypad, il reste bien plus jouable avec le Menacer car il a été conçu pour utiliser ce périphérique diabolique !

Le scénario du jeu reprend assez fidèlement celui du film du même nom, en y ajoutant quelques scènes de son cru. Disons que le jeu se déroule en deux missions générales.

La première se situe dans le Los Angeles des années 2029 et ne reprend pas des scènes du film, tout en gardant la logique du scénario original. La deuxième mission a lieu aujourd'hui toujours à Los Angeles et l'on retrouve les moments forts du film Terminator 2. Pour l'histoire précise, allez lire l'encart sur la saga des Terminator et pour le déroulement du jeu, jetez donc un coup d'œil aux clichés de ce test, ils vous expliquent tout !

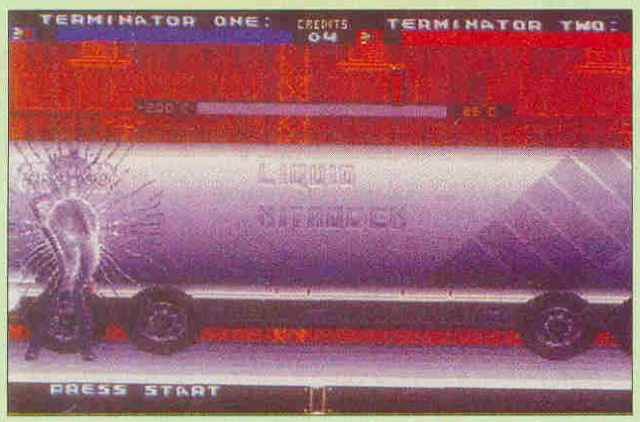
Le jeu se déroule toujours de la même manière, c'est-à-dire que vous devez tirer sur des cibles mouvantes dans des décors en scrolling horizontaux. Des rechargeurs apparaissent en bas de l'écran et vous devez leur tirer dessus (et les toucher !) pour augmenter vos munitions. Il est possible de lancer des bombes et de parer les tirs de bombes ennemies en tirant dans leur trajectoire de façon à les intercepter. Il est possible enfin de jouer à deux simultanément avec un Menacer et une manette ou encore deux manettes.

Notre avis à Mégaforce est que ce jeu est l'argument d'achat idéal d'un Menacer, tant sa qualité technique et sa jouabilité sont excellentes. Issu des salles d'arcade, on peut dire qu'il a réussi avec brio le passage (difficile, car l'arcade proposait de sublimes graphismes) sur Megadrive. Les couleurs et les dégradés sont beaux et l'animation d'une fluidité extraordinaire quand on sait qu'outre des scrollings horizontaux, on a droit à des tonnes de sprites énormes qui jaillissent un peu n'importe où à l'écran, du grand art. La maniabilité du Menacer est très agréable et la précision remarquable. Le réalisme est tel qu'on se prend vraiment au jeu et l'on ressort d'une partie dans un état de démence complètement communicatif. Le premier examen de passage du Menacer est réussi, grâce à un jeu de tir de bonne facture et reprenant un univers passionnant et envoûtant, celui de Terminator. On en redemande !

MISSION 2 : LOS ANGELES, AUJOURD'HUI

SYSTEME CYBERDINE
Vous devez détruire le centre de recherches qui va bientôt créer la nouvelle puce électronique capable de faire naître Skynet. Pour cela, évitez les éprouvettes remplies d'acide, lancées par les techniciens du labo et les équipes de SWAT armées de M16. John et Sarah viendront vous aider en vous déposant des recharges sur le sol.

L'AUTOROUTE
Accompagné de John et Sarah, vous quittez le Cyberdine, poursuivis par le T-1000 en hélico. Il va falloir stopper cet hélico et surtout éviter qu'il ne vienne entrer en collision avec la camionnette SWAT que vous avez piquée !



L'ACIÉRIE
Voici venu le moment de la confrontation finale. Si vous voulez ralentir le T-1000, faites passer du nitrogène liquide sur ce dernier, il passera à -230° ! Il faudra ensuite le vaincre en le jetant, comme dans le film, dans un fût d'acier fondu.

L'HISTOIRE DE LA SAGA TERMINATOR

Je vous rappelle brièvement les faits. Dans les années 90, un laboratoire de recherche en cybernétique ultra perfectionné, Cyberdine, met au point un nouveau composant permettant de créer au final un ordinateur géant capable de penser, Skynet. Ce dernier, apprenant de mieux en mieux au fil du temps, se met à vouloir voler de ses propres ailes et déclenche le 29 Août 1997 une guerre thermonucléaire globale, mettant sérieusement en péril la continuité de la race humaine. Skynet, se retrouvant quasiment seul maître à bord, se met à créer une nouvelle race : celle des droides, des robots et des machines. Une nouvelle ère commence alors.

Mais un noyau de résistance humaine se forme, d'année en année, et les combats d'abord sporadiques se font de plus en plus âpres. Nous voilà arrivés en 2029 alors qu'une véritable guerre s'est engagée entre les machines et les humains. Pour éviter de perdre cette guerre et ainsi le pouvoir, Skynet décide d'envoyer un de ses meilleurs éléments cybernétiques, le Terminator T-800, dans le passé, vers 1991. Ce robot tueur à apparence humaine est bien sûr incarné à l'écran par Arnold Schwarzenneger. Le Terminator est programmé pour tuer une certaine Sarah Connor, qui se trouve être alors la future mère de John Connor, le chef de la résistance humaine en 2029. Si le T-800 réussit son travail de Terminator en éliminant Sarah, John Connor ne naîtra jamais et Skynet sera tranquille pour son avenir !

La résistance, soucieuse d'éviter un tel drame, envoie elle aussi un agent dans le passé afin que ce dernier vienne au secours de Sarah.

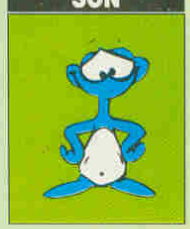
Cette histoire est celle du premier film et de l'excellent jeu Megadrive "The Terminator". Le problème est que, suite à son échec pour tuer Sarah Connor (l'agent réussissant à vaincre le T-800), Skynet décide de renvoyer un nouveau Terminator encore plus puissant, le T-1000 pour, cette fois, éliminer John Connor lui-même alors qu'il n'a que 13 ans. À nouveau, la résistance va devoir réagir et envoyer aussi un élément pour contrer à nouveau Skynet. Cette fois, il s'agira d'un T-800 (à nouveau joué par Schwarzy), reprogrammé par la résistance pour sauver le petit John Connor et détruire le T-1000. C'est le sujet du film The Terminator 2 et du présent jeu.

Alors que dans le film, on n'assiste qu'à des scènes actuelles, le jeu propose aussi des phases se déroulant en 2029 en pleine guerre hommes contre machines. Vous devez ainsi non seulement sauver Sarah et John Connor des griffes du T-1000 à notre époque, mais aussi jouer des phases précédant ce moment, en vous emparant d'un T-800 après avoir infiltré la base Skynet. Quand je parle de phases qui précèdent, il s'agit en fait de temps futur mais qui précède le retour dans le passé.

En fait, on a du mal à se retrouver dans ce scénario typique de science-fiction, faisant appel aux paradoxes temporels. En cela, les scénaristes des deux Terminator s'en sont donnés à cœur joie !

EDITEUR
FLYING EDGE

SON



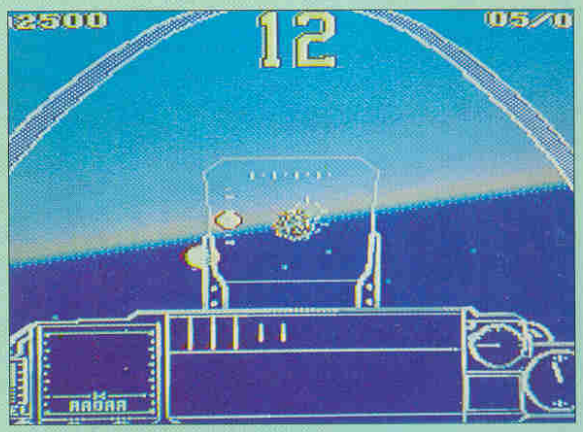
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE avec JOYPAD

MANIABILITE avec MENACER

G-LOC AIR BATTLE

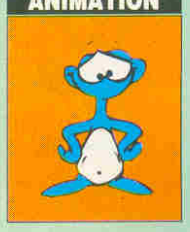


EDITEUR SEGA

SON

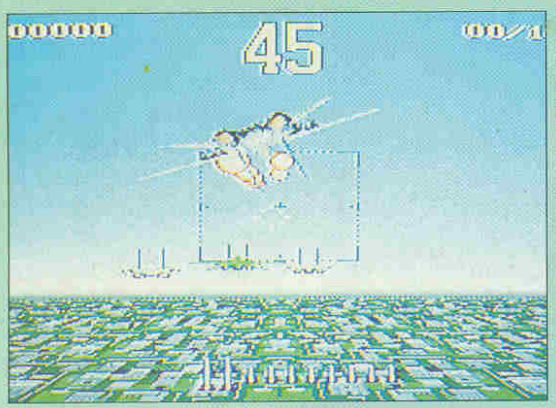
GRAPHISME

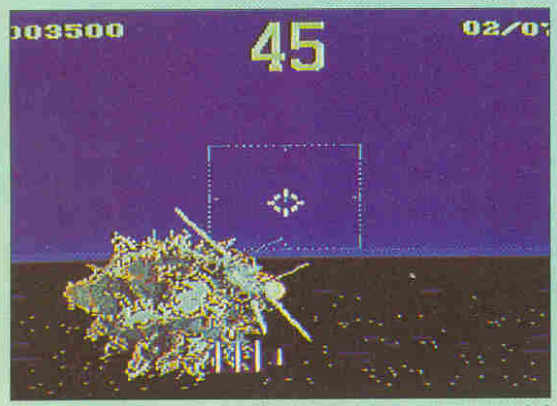
ANIMATION



MANIABILITE

LADIES AND GENTLEMEN, le Wing Carrier Fighter A8M5 Mk II "Zeek" est sur la piste et va vous faire une petite démonstration de ses capacités. G-LOC ("Loss Of Consciousness by G-Force) est un simulateur d'avion de combat ultra-perfectionné, issu des salles d'arcade. Dans la lignée directe d'Afterburner, il propose de piloter ce qui se fait de mieux en matière d'interception aérienne en 3D et dans un fauteuil qui vous permet de vous plonger dans l'action comme si vous étiez, les conçue pour vous permettre de ressentir les mêmes sensations qu'en salle d'arcade, sans avoir besoin de sortir de chez vous. D'ailleurs, si vous pouviez vous procurer l'Action Chair de Sega (ce fauteuil à piston qui réagit avec le jeu auquel vous jouez), vous seriez dans les meilleures conditions pour jouer à ce jeu. Le problème est que, même dans ces conditions idylliques, vous ne ressentirez pas les sensations merveilleuses de l'arcade. Les problèmes techniques déjà posés lors de la conversion d'Afterburner ou de Galaxy Force n'ont pas été résolus et ne pourront sans doute jamais l'être sur Megadrive. Je vous rappelle qu'il y a l'équivalent de plusieurs Megadrive sous le capot d'une machine d'arcade, d'où les limitations évidentes lors d'une telle adaptation.





Mais pourquoi se borner alors à réaliser de tels produits sur Megadrive ? C'est que certains progrès sont tout de même accomplis, car G-Loc est le meilleur exemple de jeu du genre sur Megadrive. Les couleurs sont belles et l'animation fluide et on se prend à admirer les décors qui défilent en 3D et les avions ennemis qui vous foncent dessus.

Mais un autre léger problème vient alors se greffer aux autres limitations : la maniabilité n'est pas des plus agréables. En effet, on aurait préféré jouer sur la totalité de l'écran alors qu'un seul carré de visée ne permet à votre intercepteur de tournoyer sur lui-même que dans une zone restreinte de l'écran.

Au final, ça fait beaucoup de désagréments pour un si bon jeu à l'origine. Les développeurs ont vraiment fait de gros efforts en ce qui concerne l'aspect technique du jeu, qui tend à se rapprocher tant bien que mal de la version arcade, mais ont un peu gâché le jeu qui n'est pas vraiment maniable, dommage.

ZAPPING

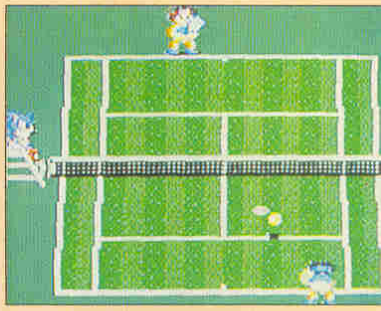
4 in 1

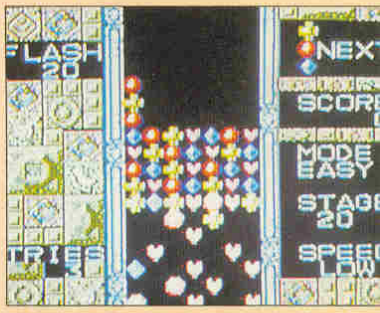
Les compilations de jeu sur Game ar, il faut avouer que personne n'en avait encore fait. Eh bien, ça y est, c'est une lacune qui est comblée, Sega travaille pour vous, et ce d'une façon vraiment superbe. Certes, ce ne sont pas des purs chefs-d'oeuvre, mais il faut dire ce qui est : ils sont faits avec un grand souci du détail et du plaisir ludique.

Alors, qu'y a-t-il dans ce fameux "4 in 1" ? Eh bien, tout simplement des jeux de sport ! Dont un de sport cérébral. Il y a le jeu de tennis, la course de voitures, le jeu de foot (tirs au but) et une variante de Columns. Commençons tout d'abord par ce dernier. C'est en fait un jeu dit du type "Tetris", dans lequel le but est d'aligner des objets de même nature dans quasiment toutes les positions, du moment que celles-ci forment une ligne. Vous pouvez donc avoir des lignes en diagonale, à l'horizontale et à la verticale. À chaque fois que vous formerez une de ces lignes, les éléments qui la constituaient disparaissent. Ainsi, vous aurez plus de place pour en former d'autres, le but final étant de faire le plus de lignes avant que le récipient ne soit rempli. Mais méfiez-vous, ça va de plus en plus vite !

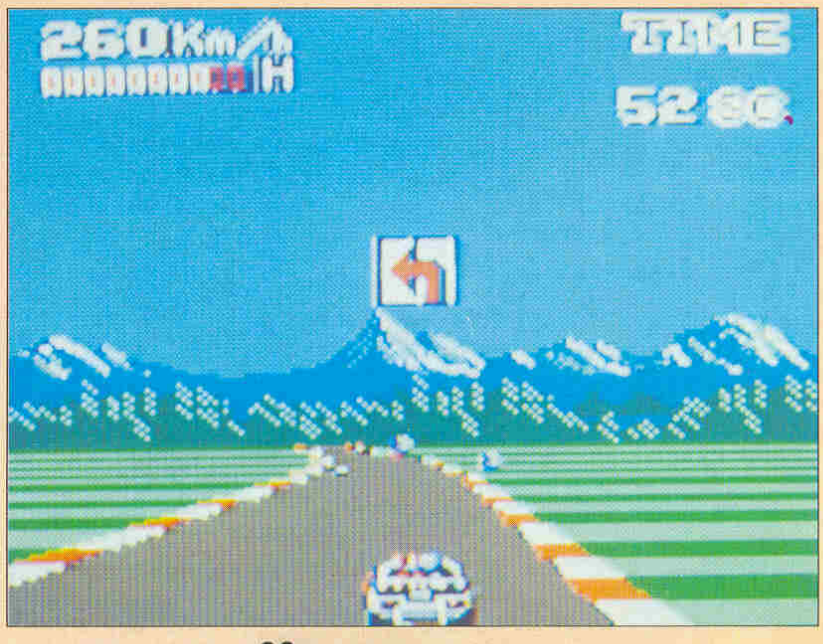
Le jeu de foot, quant à lui, est loin d'être vraiment prenant. En fait, il s'agit d'une succession de tirs au but. Vous pouvez faire des effets, tirer plus ou moins fort, et même jouer les gardiens de but. Si vous réussissez à battre votre adversaire, vous serez confronté à un nouveau footballeur dans un niveau supérieur. Enfin, bref, ce n'est pas une merveille, même si la réalisation et l'animation des joueurs sont vraiment très bonnes.

Passons maintenant à la course de voitures. Vous êtes à bord d'une voiture de rallye, style Toyota et vous appuyez à fond sur le champignon pour essayer de gagner toutes les spéciales. De nombreuses voitures se trouvent sur votre passage ; ce sera à vous de jouer avec les freins et l'accélérateur, pour tenter et réussir des dépassements osés. Il faudra prendre des risques, car le temps s'écoule en permanence et ne vous attendra pas. En tout cas, un jeu moyen.





Enfin, j'ai gardé le meilleur pour la fin, avec le jeu de tennis. Honnêtement, je pense qu'il vous fera passer de très bons moments. La maniabilité des joueurs est superbe et se faire arbitrer par Sonic est un privilège ! Avec des services/volés, des aces, des coups droits et des revers puissants, vous allez être comblés. L'environnement sonore est lui aussi assez bien rendu, ce qui fait qu'au total, 4 jeux en 1, ça vaut le



EDITEUR SEGA

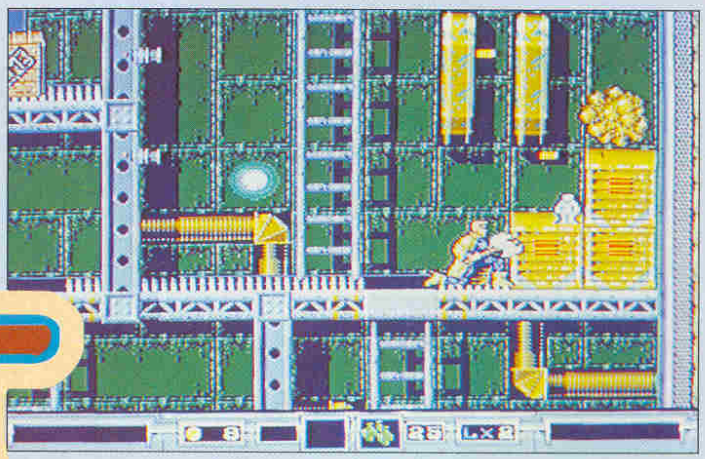
SON

GRAPHISME

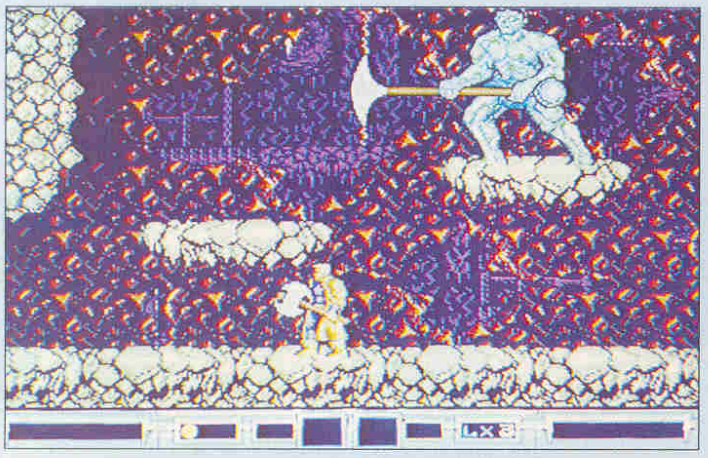
ANIMATION

MANIABILITE

EX MUTANT



La petite statuette qui vous fait face est en fait une vie supplémentaire. N'hésitez donc pas à vous en emparer.



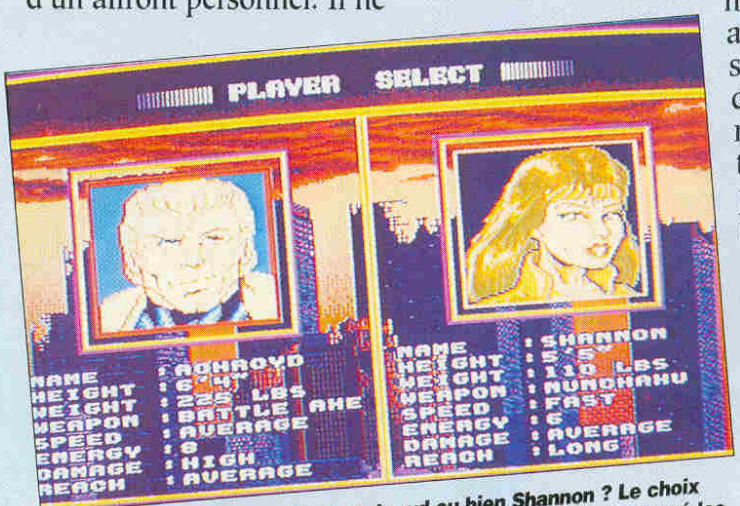
Pour abattre cet auguste personnage, frappez les boules qu'il vous envoie, évitez-le lorsqu'il commence à faire son moulinet, et n'hésitez pas à frapper alors même qu'il disparaît. C'est à ce moment précis qu'il est vulnérable !

CETTE HISTOIRE se déroule en l'an 2055. La troisième guerre mondiale s'est terminée depuis quelques années à peine, mais ses répercussions ont totalement changé la face du monde. La troisième guerre mondiale fut une guerre biologique et chimique !

De ce fait, les humains engagés dans le conflit subirent de terribles et irréversibles (du moins à ce que l'on pensait alors) mutations. Des êtres nouveaux apparurent, d'une férocité peu commune. Toutes ces créatures se rallièrent sous la bannière d'un mutant très puissant : Sluggo. Mais d'un autre côté, un cyborg, le professeur Kildare, s'attachait à retrouver la race humaine d'avant l'holocauste. Grâce à ses recherches génétiques très poussées, il parvint à redonner forme humaine à six mutants.

Ces ex-mutants ont pour nom Ackroyd, Shannon, Piper, Bud, Tanya et Dillon. Trois hommes et trois femmes, uniques rescapés de l'ancienne humanité. Seulement, pour le maître des mutants, Sluggo, il s'agit là d'un affront personnel. Il ne faut pas que l'humanité puisse renaître de ses cendres ! Les sbires de Sluggo ont alors enlevé Piper, Tanya et Bud !

De son côté, le professeur Kildare est sur le point d'être à court de batteries d'énergie ! Ackroyd et Shannon s'avancent alors tous deux, volontaires pour retrouver leurs trois compagnons, et fournir rapidement les batteries dont Kildare a besoin. De son côté, Sluggo, aidé de Zygote, un autre mutant aux capacités intellectuelles incroyables, prépare ses défenses. Tous les mutants sont sur le qui-vive, pour attendre les Ex Mutants ! Votre but : mener diverses missions en territoire ennemi. Abattez les mutants grâce aux nombreuses armes que vous serez en mesure de vous procurer, et évitez les très nombreux pièges. Attention, certains de ces pièges sont mortels !



Choisissez le héros de l'affaire. Ackroyd ou bien Shannon ? Le choix est délicat. Vous ne pourrez décider qu'une fois après avoir essayé les deux.

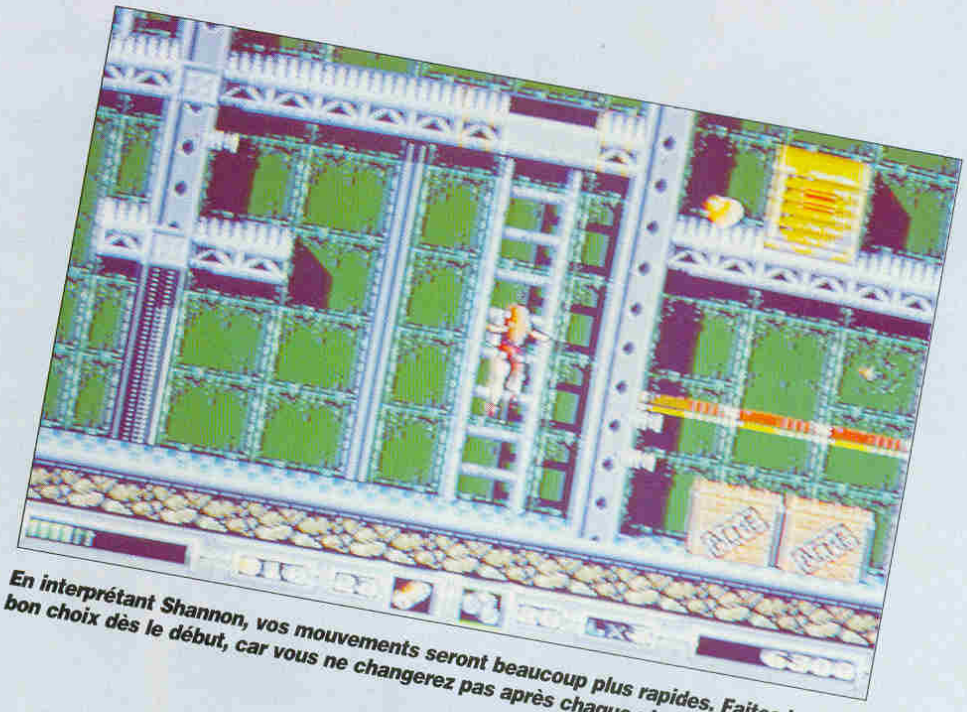
Ex Mutant est un jeu d'action conduit à un rythme effréné. Pas le temps de souffler, les niveaux se

succèdent sans arrêt ! Trouvez un objet, une sortie, tentez de rester en vie... Voilà quelles seront vos préoccupations. Si Alien III vous a plu, sachez qu'Ex Mutant ne pourra que vous satisfaire. Les mutants font même preuve de plus de variété que les Aliens !

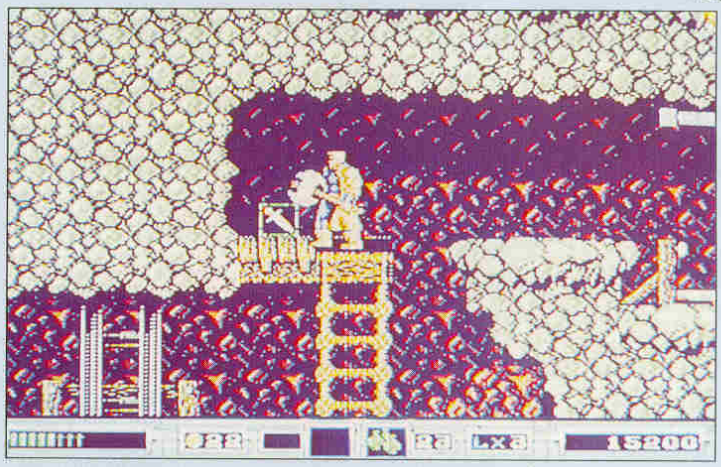
Côté réalisation, Ex Mutant bénéficie de graphismes soignés, surtout en ce qui concerne les décors qui, au fil des niveaux, sauront varier agréablement. Il faut avouer que, si les sprites font preuve d'un petit manque de finesse, ils ne manquent en aucun cas d'originalité ! Les mutants sont vraiment des êtres surprenants !

Pour ce qui est de l'ambiance sonore, aucun problème. Non seulement les personnages ne manqueront pas de pousser des cris comme des "Yeah !" ou "Oh ! Yeah !", mais ils vous sortiront de temps à autre des phrases complètes du genre "Eat that, pal !"... Les musiques elles aussi seront de très bonne facture.

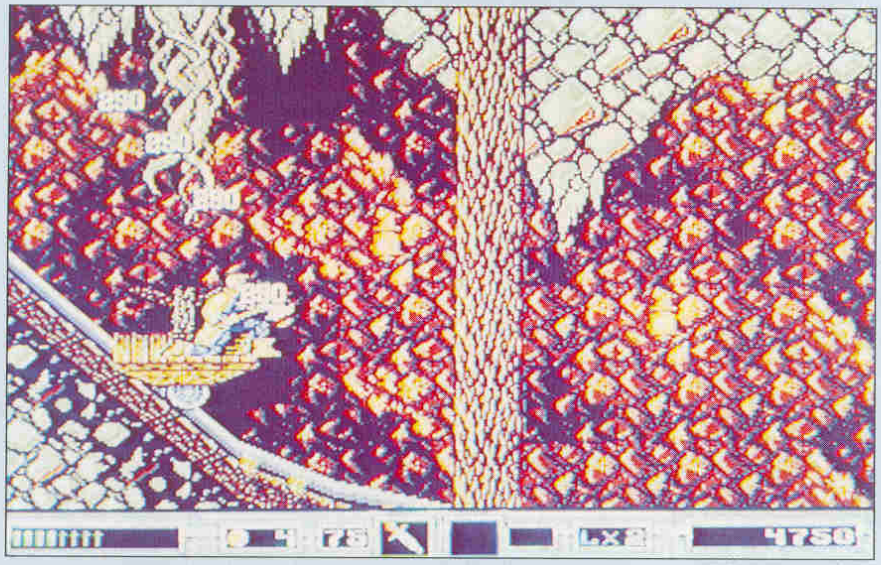
Bref, autant le dire de suite, Ex Mutant est un jeu qui offre autant à voir qu'à entendre ! Enfin, l'animation du jeu est d'une indéniable fluidité. Les sprites se déplacent avec rapidité, et le scrolling multidirectionnel est hyper rapide ! Rajoutez à cela une maniabilité exemplaire, nettement supérieure à celle d'Alien III, et vous obtiendrez au total un soft qui se distingue vraiment parmi les autres jeux d'action.



En interprétant Shannon, vos mouvements seront beaucoup plus rapides. Faites le bon choix dès le début, car vous ne changerez pas après chaque niveau !



Ramassez les bonus qui vous intéressent, et ignorez les autres. C'est ici le bonus du tir triple qui vous sera très utile lors de l'épisode de la passerelle roulante.



Une fois sur cette plate-forme, anticipez les pièges qui vous attendent. Il faut bien sûr connaître le chemin. L'arme la plus utile ici sera le tir triple. Il vous évitera d'être touché par les monstres qui périront avant de pouvoir vous atteindre.

EDITEUR
MALIBU

SON

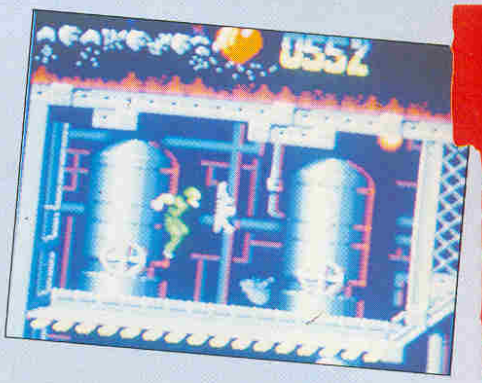
GRAPHISME

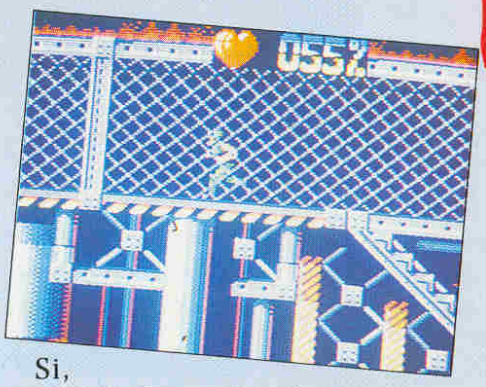
ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

TERMINATOR





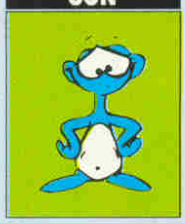
Kyle Reese arrive sur votre portable ! La lutte contre le Terminator n'est pas finie ! Une fois encore, vous allez devoir accomplir les quatre missions. La première -en 2029- consiste à utiliser la machine à remonter le temps, en la détruisant ; la seconde et les suivantes se déroulent en 1984 et vous devrez successivement retrouver Sarah Connor, la sauver du commissariat et enfin abattre le Terminator dans une usine désaffectée.

Si vous rêvez d'action, en voilà ! Ces derniers temps, votre Game Gear vit à un rythme infernal ! Avec Shinobi II et The Terminator, vous allez avoir de l'action pure entre les mains ! Alors que Shinobi se sert d'un sabre, Kyle Reese se servira de grenades, d'une mitraillette ou, la plupart du temps, d'un fusil à pompe calibre 12.

Si, en 2029, le danger vient des machines, en 1984, les choses changent sensiblement. La police, ne croyant pas que Kyle vient du futur, s'arrangera pour que les choses se compliquent. Kyle n'hésitera pas un instant et neutralisera les représentants de la maréchaussée. Dans le commissariat, cela se soldera par un massacre, mais qu'importe, il faudra trouver Sarah avant que le Terminator ne pose sa main cybernétique sur elle. Une fois encore vous portez le destin de l'humanité sur vos épaules...

EDITEUR
VIRGIN GAMES

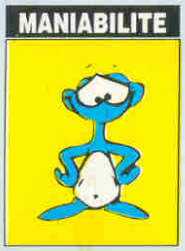
SON



GRAPHISME

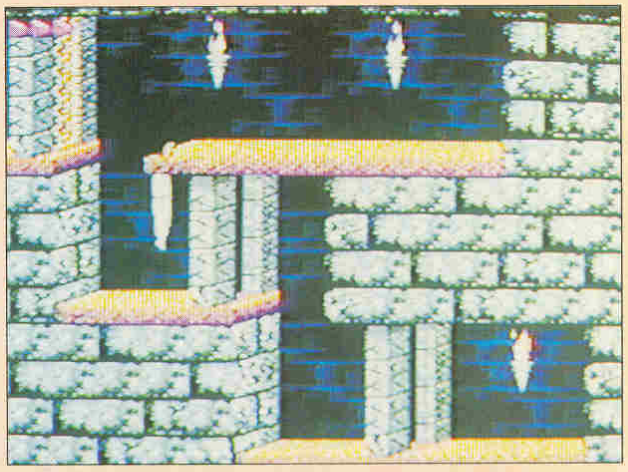
ANIMATION

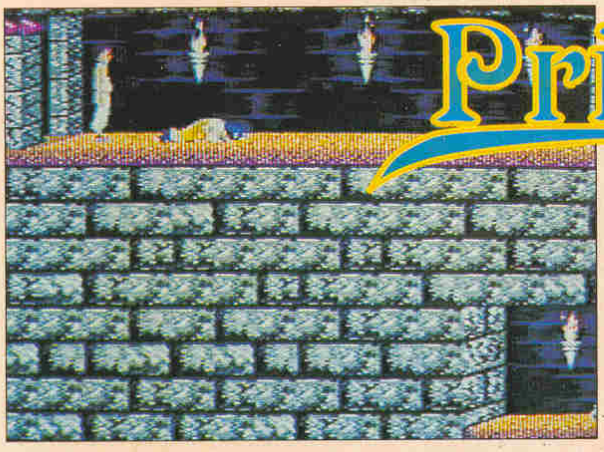
MANIABILITE



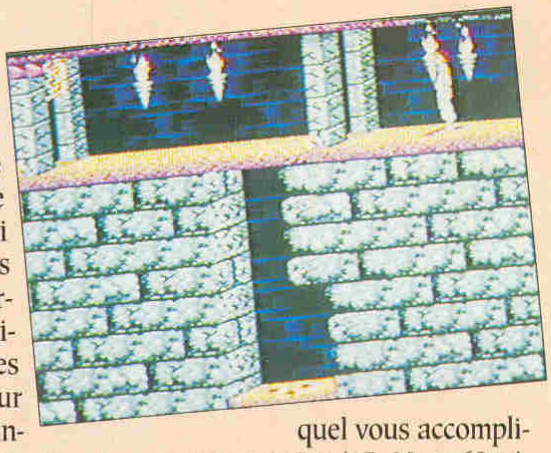
Prince of Persia

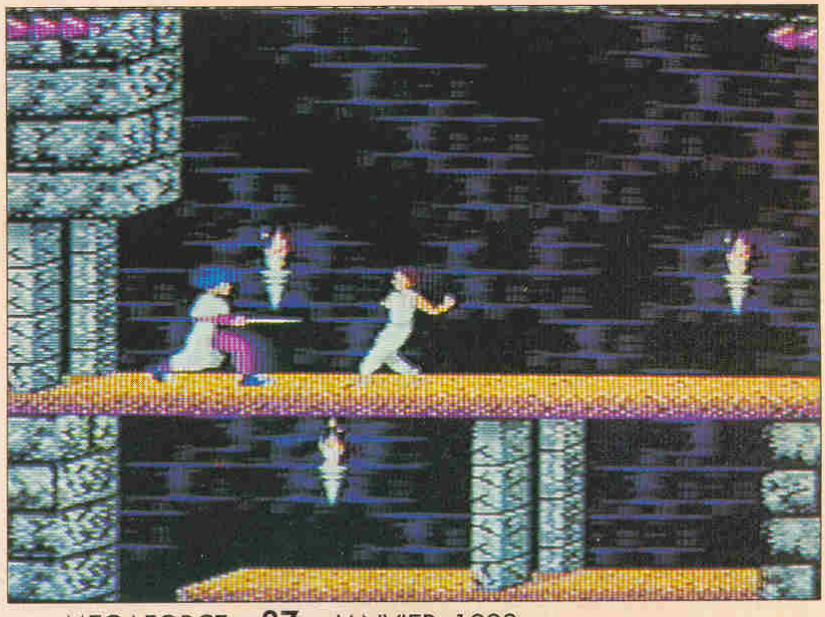
Après la preview de notre numéro 11, je suis persuadé que vous avez tous piaffé d'impatience en voyant les photos, et en pensant aux superbes animations du personnage que Domark nous aura concoctées. Eh bien, ça y est, nous avons reçu la version définitive, et nous pouvons d'ores et déjà vous rassurer : ce jeu tient toutes ses promesses ! Mais avant d'aller plus avant dans le côté technique, laissez-moi vous conter la fabuleuse et tragique histoire du Prince de Perse.





Comme vous l'avez donc compris, l'histoire se passe dans la Perse Médiévale. Le Sultan, maître des lieux et noble personnage s'il en est, doit partir en guerre contre des envahisseurs. De ce fait, c'est le Grand Vizir Jaffar qui est chargé de prendre l'intérim du trône vaquant, jusqu'à ce que le Sultan revienne. Evidemment, lui qui rêve d'être Calife à la place du Calife, il n'attend pas plus de 30 secondes, montre d'époque en main, pour tenter d'épouser de force la fille du Sultan, et emprisonner son légitime soupirant. Ce dernier, grâce à quelques gardes fidèles, réussit à s'échapper, et apprend aussitôt que sa fiancée est retenue malgré elle, et que Jaffar lui a laissé 1 heure pour se décider à l'épouser ! Votre sang ne fait qu'un tour, et partez aussitôt à sa recherche. Vous devrez, dans un premier lieu, récupérer l'épée que l'on vous a dérobée, pour pouvoir continuer dans les dédales meurtriers du château. Des pics acérés, des scies tranchantes, des passages ultra-délicats à maîtriser au millimètre, ainsi que divers ennemis en armes, seront le lot quasi constant qui vous attendra dans ces tristes lieux ! Vous avez intérêt à très bien connaître le terrain si vous ne voulez pas perdre trop de temps. Une synchronisation "au cordeau" est absolument nécessaire pour bien réussir. Pour en revenir à la réalisation, il faut dire qu'elle est en tous points exemplaire, même si on aurait voulu que le personnage ne fasse pas de si grands sauts lorsqu'il est à l'arrêt ! Autrement, les animations, les plus belles que l'on ait vues sur Game Gear, ainsi que l'intérêt global toujours aussi puissant, méritent vraiment que l'on s'y attarde ! À noter que vous pourrez choisir entre deux niveaux de difficulté, et même le temps dans lequel vous accomplirez votre mission (15, 30 ou 60 minutes), ce qui est vraiment bienvenu pour ce jeu à la difficulté progressive. En tout cas, c'est un soft qui mérite vraiment le détour !





EDITEUR
DOMARK

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

SUPER OFF ROAD

EDITEUR VIRGIN GAMES

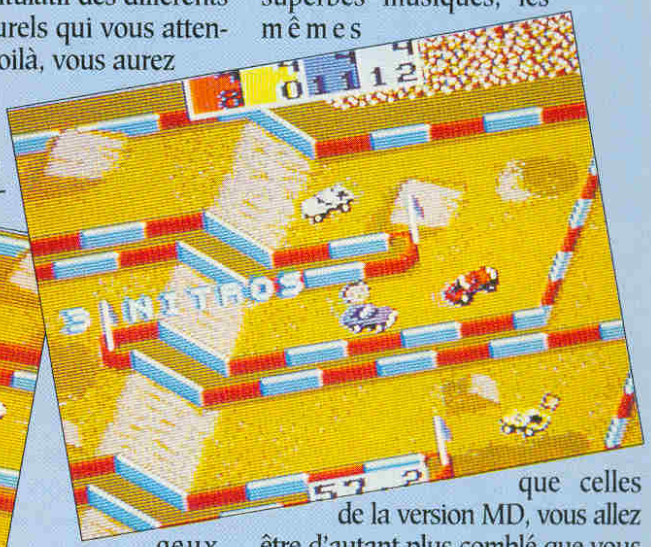
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ATTENTION, CE jeu va certainement vous retourner dans tous les sens ! Autant vous prévenir tout de suite, les sensations fortes sont vraiment légion dans ce soft, et je dirais même que c'est ce qui prime avant tout ! Vous allez être complètement bousculé, ballotté, chahuté, pare-chocs contre pare-chocs, tous les coups seront permis ! J'espère que vous avez tous compris qu'il s'agit en fait de courses de 4x4 sur des circuits complètement cabossés et hallucinants d'originalité. Jugez plutôt : pas moins de 8 circuits vous sont proposés, en sachant qu'après en avoir fait le tour, ou plutôt les tours, vous allez, dans un deuxième temps, devoir y revenir pour les emprunter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ou d'une horloge, d'ailleurs ! Ce qui fait, si j'ai bien compté, 16 configurations de course différentes ! Ce chiffre seul devrait vous inciter à pousser un couinement de joie, mais lorsque vous verrez que ce n'est pas si facile de remporter ne serait-ce qu'une course, vous allez peut-être réviser un tantinet votre jugement ! Mais avant de voir de quelles "armes" vous disposez, il convient de faire un petit récapitulatif des différents supplices naturels qui vous attendent... Alors voilà, vous aurez droit à des terrains boueux, secs, maréca-

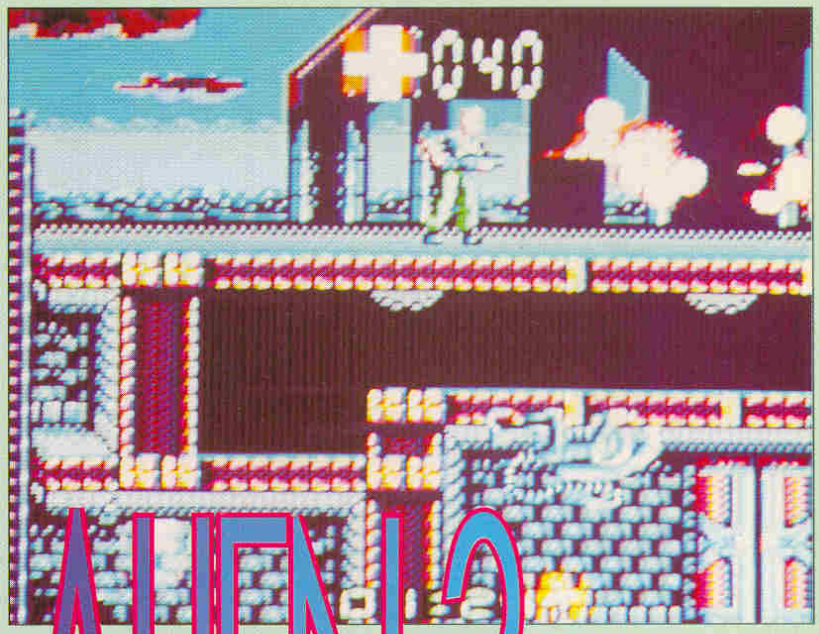


geux, plein de tremplins de terre, pas mal de trous remplis d'eau, des bosses en tous genres, des virages surélevés et parfois vous vous demanderez même quelle est la direction à prendre. Ouf ! Qui en veut encore maintenant ? Rien qu'avec ça, vous aurez de quoi faire... D'ailleurs, vous le ferez, avec au départ trois chances de poursuivre la compétition, mais sachez qu'une fois celles-ci épuisées, il faudra gagner à tout prix pour pouvoir passer à la course suivante ! En parlant de prix, vous pourrez gagner de l'argent, quel que soit votre classement à l'arrivée, mais pour le premier, sachez qu'il empoche tout de même 100.000 dollars. Avec tout cet argent, vous pourrez, après la course, améliorer les caractéristiques de votre véhicule en achetant soit de la nitro, soit des accélérations pour votre moteur ou encore des pneus ou des amortisseurs plus performants. Agrémenté de superbes musiques, les mêmes que celles de la version MD, vous allez être d'autant plus comblé que vous pourrez jouer à deux en reliant deux Game Gear ! Que demandent les sportifs ?!

ZAPPING!

GAME GEAR

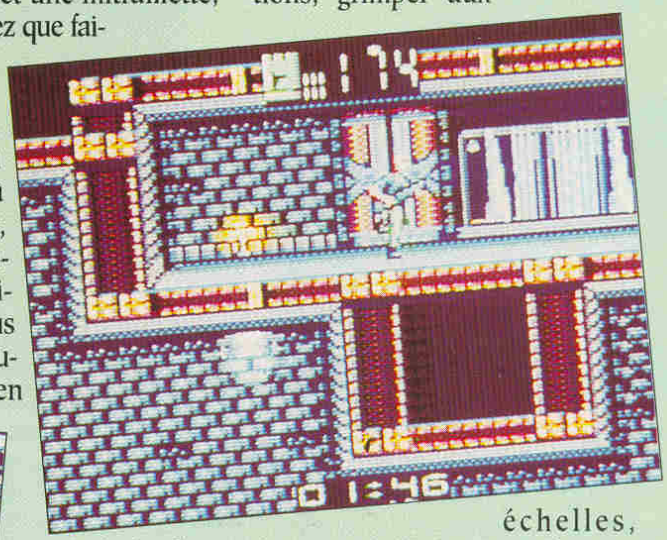
ALIEN 3

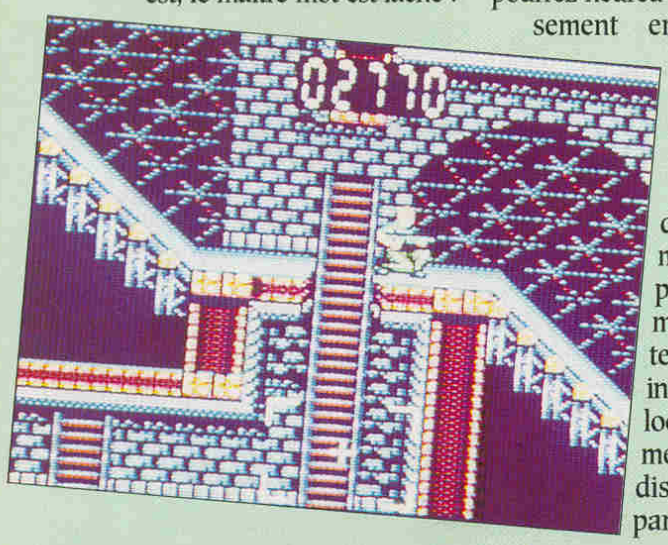


À bord du vaisseau spatial Sulaco transportant les capsules de sommeil, où entre autres, vous, Ripley, êtes endormie, une panne inhabituelle survient subitement. Cela a une conséquence fâcheuse sur le cerveau interne. Lui qui régit tout l'appareil, et qui fait souvent tout et son contraire, rejette l'EEV préservant les capsules de sommeil. Bien entendu, vous vous trouvez à l'intérieur, et n'appréciez pas vraiment de vous voir errer dans l'espace ! Mais dans votre malheur, vous avez tout de même un peu de chance. Votre capsule s'écrase sur une planète, Fiorina 161, et tue tous les occupants.

Sauf vous, évidemment, car

mieux protégée, vous n'êtes qu'inconsciente même si terriblement choquée. Après avoir repris vos esprits, vous vous apercevez très vite que vous vous trouvez sur une planète ô combien mal famée. Elle est en effet peuplée de prisons de haute-sécurité, où des milliers de prisonniers travaillent à la solde des Aliens. ça y est, le maître-mot est lâché : Aliens ! Ripley n'a maintenant qu'une envie en découvrant toutes ces horreurs, c'est celle d'aller délivrer au plus vite tous ces malheureux qui font office de véritables esclaves. Sur des niveaux où l'on n'y voit goutte, et où respirer est un véritable calvaire, il faudra se frayer un passage bouché par des culs-de-sac ou tout simplement par les Aliens eux-mêmes. Comme tout aventurier(e) qui se respecte, vous n'êtes pas venu les mains vides. Votre sac à dos est bourré d'armes et de gadgets en tous genres. Avec un lance-flammes, un lance-roquettes, des grenades et une mitraillette, vous ne pourrez que faire des cartons mémorables. Attention toutefois, veillez à les utiliser à bon escient, car les munitions sont limitées. Mais vous pourrez heureusement en



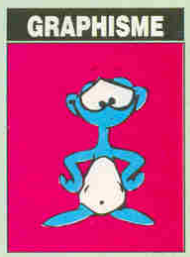


récolter de-ci de-là, de même que des piles qui vous permettront d'alimenter votre radar interne, qui servira à localiser plus facilement les prisonniers disséminés un peu partout dans ces prisons insalubres. Vous pourrez sauter et tirer dans toutes les directions, grimper aux échelles, vous accroupir, ramper, et j'en passe ! Tout est fait en sorte que vous vous y croyiez vraiment. La maniabilité étant excellente, on ne sera pas pris au dépourvu de ce côté-là. Seuls les sons restent un peu en "retrait", par rapport à la musique qui, elle, s'avère excellente ! En tout cas, un jeu qui retiendra votre souffle et votre attention !

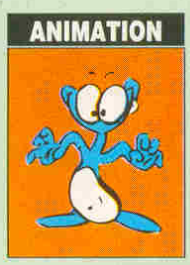
EDITEUR
ARENA

SON

GRAPHISME



ANIMATION



MANIABILITE

GAME GEAR

ZAPPING

CHAKAN

EDITEUR
SEGA

SON

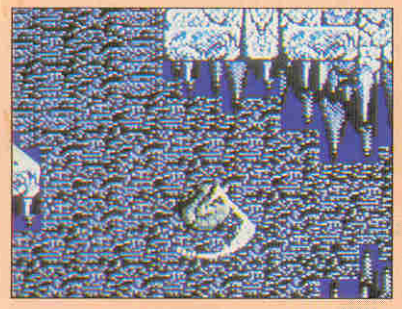
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

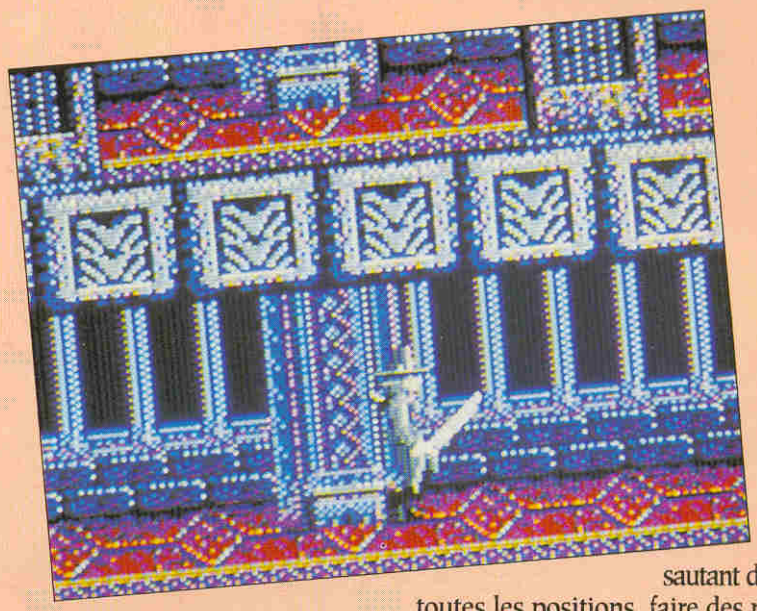
CHAKAN, que vous devez certainement commencer à connaître maintenant, est, il faut bien le dire, très réussi au niveau du graphisme et de l'animation. Mais d'abord, qui est Chakan ? Je vous sens vraiment impatients de le savoir. Eh bien, en fait, c'est un personnage assez mystérieux et les quelques bribes d'information que nous possédons à l'heure actuelle ne nous permettent pas de vous fournir des renseignements très détaillés, bien que nous ayions enquêté très loin.

Et à un point tel que nous pouvons vous dire qu'il est en fait un



guerrier, maître des arts martiaux, dont la famille et les habitants de son village ont été massacrés il y a maintenant quatre longues années. Il se trouve qu'aujourd'hui est le jour du jugement dernier qui doit décider de l'issue de la destinée du monde. Et à ce titre, Chakan doit rencontrer le Roi des Ténèbres, celui qui est la cause de tous les maux sur terre, dans un ultime combat qui s'annonce d'ores et déjà titanesque !

Pour aller à sa rencontre, notre héros au chapeau pointu devra parcourir des dédales labyrinthiques énormes, avec une quantité de portes numérotées. En franchissant chacune de ces portes, vous vous retrouverez devant des tas de monstres qu'il faudra éliminer le plus vite possible, afin de trouver la sortie... sur un monstre énorme de fin de niveau. C'est seulement après avoir battu cet ennemi, que vous aurez le droit d'ouvrir d'autres portes !



Grâce à Chakan, ce ne sera pas un tel calvaire. Il est en effet extrêmement maniable et peut tout faire, même avec ses deux sabres ! Frapper en haut, en bas, en diagonale, frapper en sautant dans toutes les positions, faire des roulés-boulés sur le sol et dans les airs, en lançant la super-attaque.

Bref, comme vous le voyez, c'est du grand art. Il n'y a vraiment rien à redire. C'est superbe du début à la fin. Les ennemis sont eux aussi très bien réalisés et, surtout, ils changent vraiment d'une porte à l'autre, si je puis dire !

À conseiller !

LA TOTALE !

Complétez votre collection*,

à l'aide du bon de commande ci-dessous.

*dans la limite des stocks disponibles, le numéro 1 étant déjà épuisé.
La "Sega Vidéo n°1" est livrée gratuitement avec le N° 9.)

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !

2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

Nouveau !

Voici enfin l'accessoire que tout le monde attendait : le classeur MEGA FORCE ! Simple et pratique, c'est l'outil idéal pour classer et préserver vos exemplaires, désormais au nombre de 12. Ça tombe bien, c'est justement le nombre que peut en contenir ce superbe classeur vendu uniquement par correspondance. Sa disponibilité est malheureusement limitée, aussi profitez-en rapidement à l'aide du bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort • 100, avenue du Général Leclerc • 93692 PANTIN CÉDEX.

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 (avec cassette vidéo SEGA n°1) ☐ n°10 ☐ n°11

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

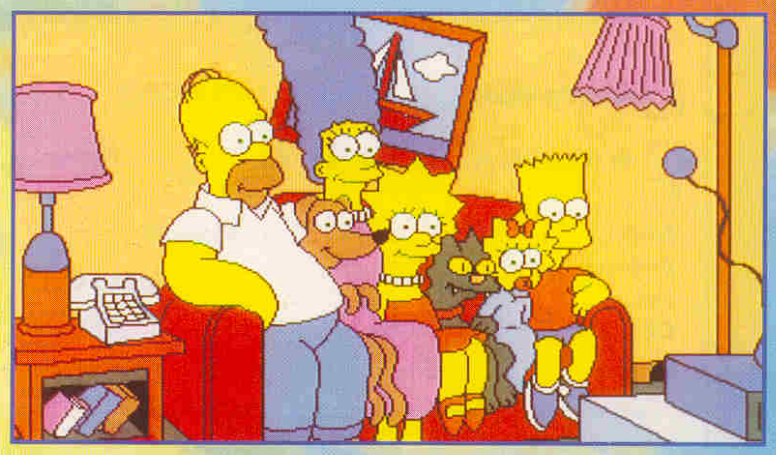
CP : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : ..... Age : .....

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

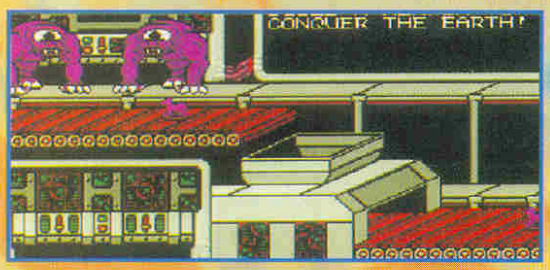
Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS



Quelle joie de réaliser un dossier sur l'auguste Bart Simpson ce mois-ci ! Imaginez, la coqueluche des teenagers américains, l'idole d'une génération toute entière de jeunes fanas de dessins animés... Surtout qu'il lui arrive une chose plutôt bizarre, à notre cher Bart, en cette douce nuit d'été à Springfield, lorsqu'après avoir regardé avec sa famille le dernier épisode de Santa Barbara, il assiste par sa fenêtre à un bien curieux spectacle. Tel le David Vincent moyen, il aperçoit en effet dans son jardin une soucoupe volante d'où sortent de grands hommes verts (des cousins éloignés des "petits", je crois !), qui se transforment en parfaits humains ! Bart, n'écoutant que son courage, s'approche du phénomène mystérieux pour écouter ce que racontent ces extraterrestres. De fait, ceux-ci sont en train de manigancer un plan à l'échelle mondiale pour s'emparer de notre chère planète bleue.

Bart, la haine au ventre, ne l'entend pas de cette oreille, et au cours des cinq niveaux de ce jeu, il va tenter de renvoyer ces indésirables voyageurs venus "d'outre-monde" dans leur galaxie ! Cette mission est une mission de choix pour vous, les Méga Forceurs, puisqu'en plus du défi ainsi lancé, vous allez diriger un personnage qui nous rappelle à tous un peu notre enfance, une vraie partie de rigolade, je vous l'assure !

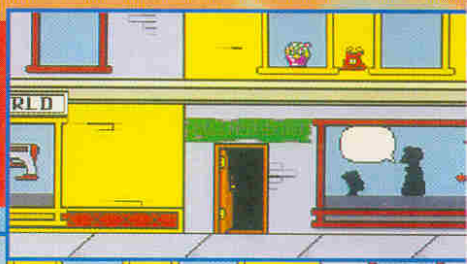


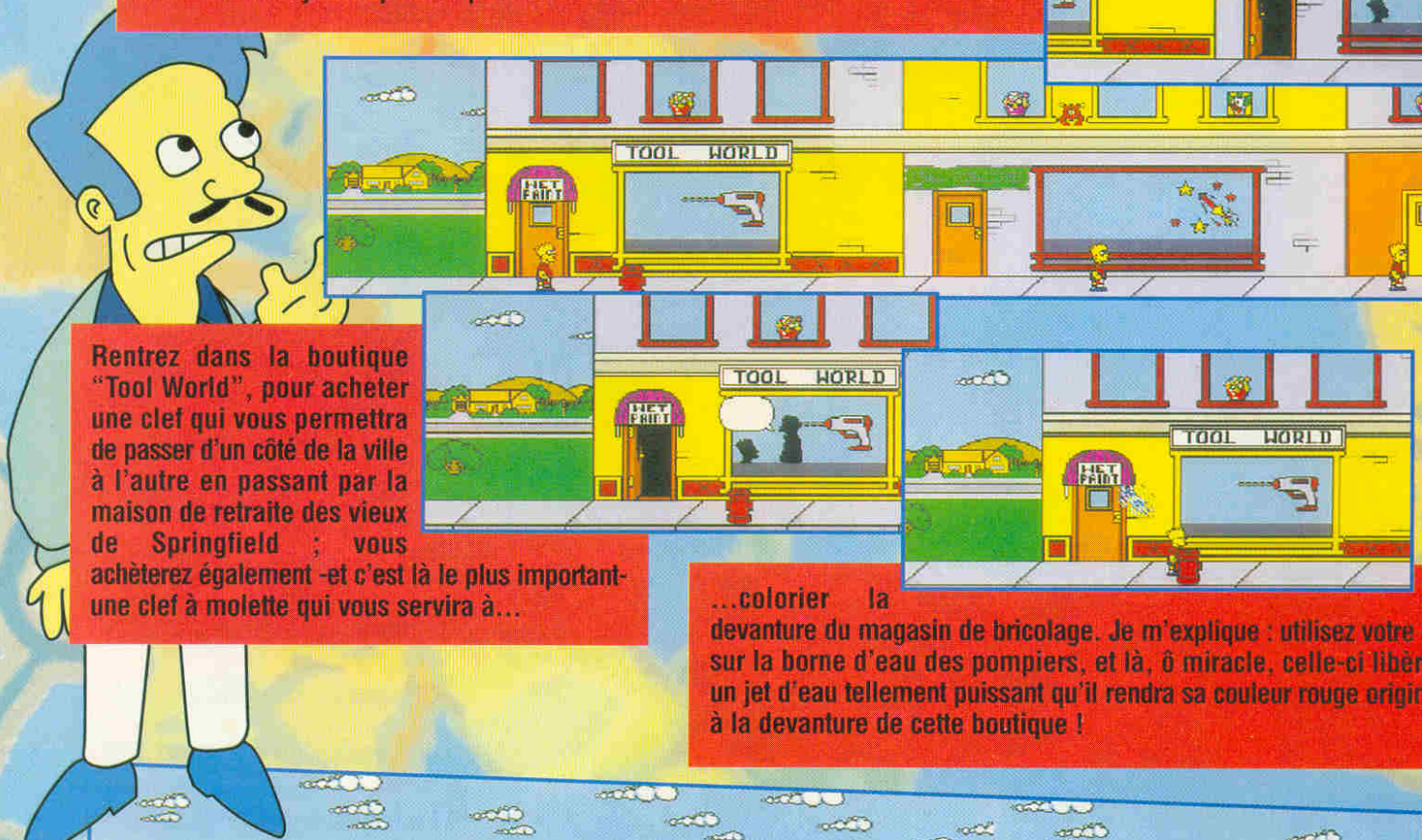
Tout au long de ce niveau, vous devrez colorier en rouge tous les objets roses que vous rencontrerez, à l'aide -entre autres- d'une bombe de peinture ! En effet, les "E.T." comptent utiliser les objets de cette couleur pour fabriquer l'arme ultime qui leur permettra de vaincre les pauvres humains !

LEVEL 1

Ne vous prenez pas la tête à essayer de peindre les deux jouets qui sont dans le jardin, vous useriez votre précieuse bombe pour rien ! Grimpez sur la cabine, puis sautez sur la corde à linge

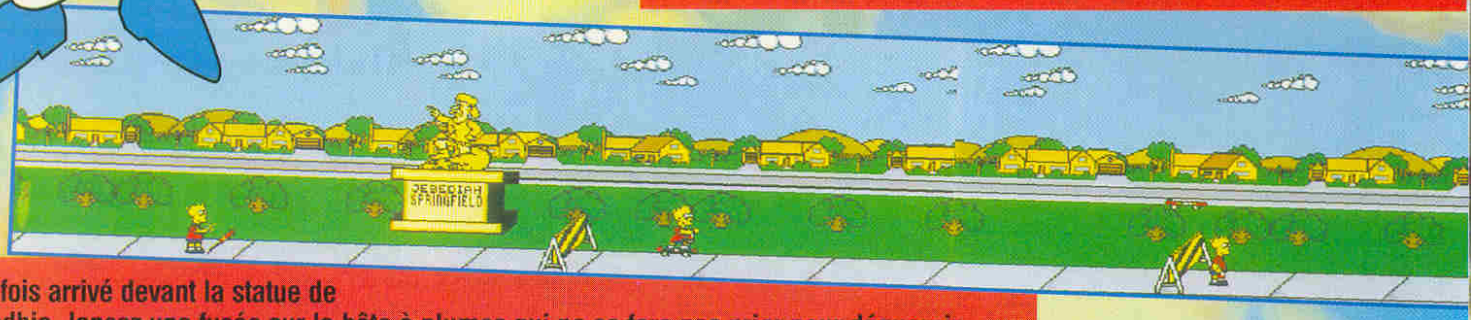
Continuez ensuite vos emplettes dans le magasin de pyrotechnie... Là, vous pourrez collecter une petite bombe très utile pour la suite de vos pérégrinations, ainsi que des fusées qui permettent de faire s'envoler certains oiseaux et de colorier des objets trop hauts pour être accessibles à Bart.





Rentrez dans la boutique "Tool World", pour acheter une clef qui vous permettra de passer d'un côté de la ville à l'autre en passant par la maison de retraite des vieux de Springfield ; vous achèterez également -et c'est là le plus important- une clef à molette qui vous servira à...

...colorier la devanture du magasin de bricolage. Je m'explique : utilisez votre clef sur la borne d'eau des pompiers, et là, ô miracle, celle-ci libèrera un jet d'eau tellement puissant qu'il rendra sa couleur rouge originale à la devanture de cette boutique !



Une fois arrivé devant la statue de Jebedhia, lancez une fusée sur la bête à plumes qui ne se fera pas prier pour déguerpir

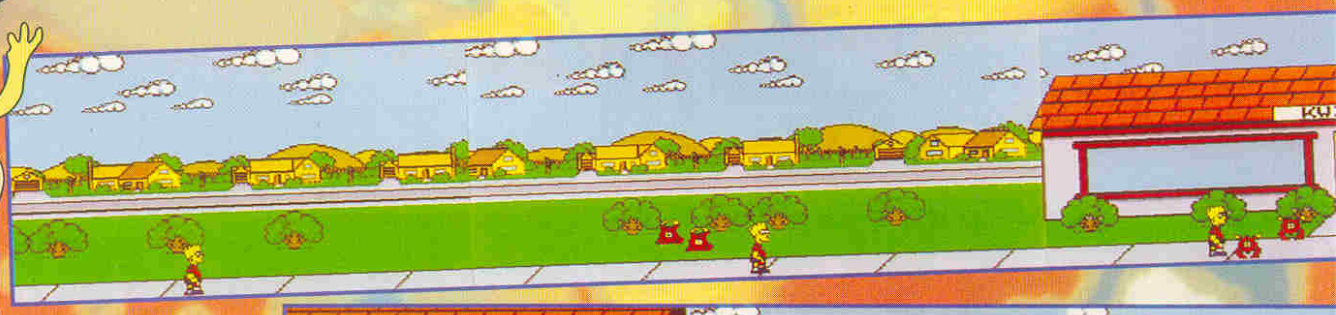
Une fois les deux jouets cachés, entrez dans la cabine pour téléphoner. Vous parlerez avec l'un des clients du bar qui sortira dès que cette conversation téléphonique sera terminée. Vous découvrirez alors qu'il porte un tablier

Pour faire s'envoler le volatile posé sur la vitre du magasin d'animaux, prenez le pétard rond que vous aurez précédemment acheté et lancez-le contre la vitre. Après la forte détonation, le piaf ira nicher dans une autre ville...

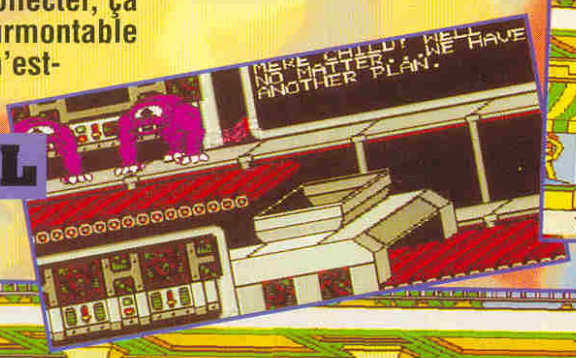
Dernier magasin que vous honorerez de votre présence : la boutique des "Toys n' Stuf". Dans cette superbe mansarde, vous pourrez, contre des espèces sonnantes et trébuchantes, acheter un sifflet et un aimant primordial pour la fin des hostilités.

Il y a une personne qu'il ne faut surtout pas rater dans ce jeu, c'est le garde du jardin. Il ne passe qu'une fois, alors ne le manquez pas, vous et votre bombe...

Colorier le panneau du Bowlarama, ça n'est pas un problème, une fusée et le tour est joué.



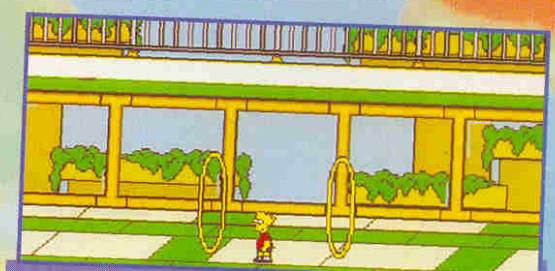
Les E.T ont une autre idée dans la tête : ils vont tenter de fabriquer leur arme avec des chapeaux. Ils ont décidément de drôles d'idées ces aliens ! Alors prochaine mission : la chasse aux chapeaux ! Il y en a vingt-quatre à collecter, ça n'est pas insurmontable comme mission, n'est-ce pas ?



LEVEL 2

Une petite astuce comme ça, en passant et tout à fait entre nous : pour éviter que vous ne fassiez un séjour prolongé au fond de la mare de ciment, quand vous arriverez sur la deuxième plate-forme, utilisez votre aimant. Vous verrez avec joie votre plate-forme traverser alors sans encombre toute la mare maudite.

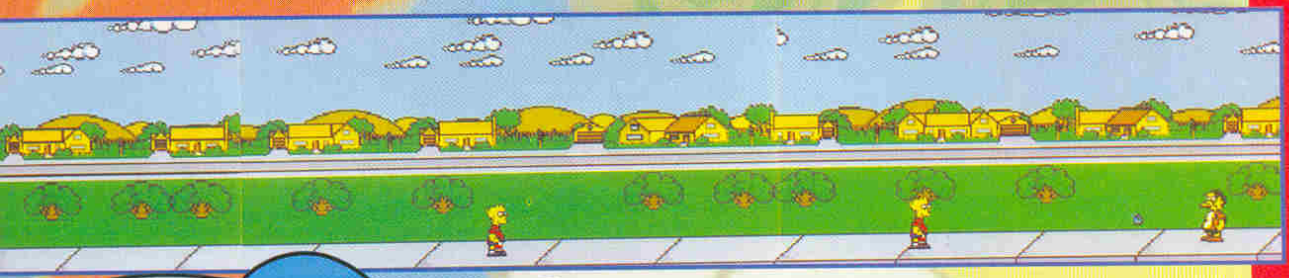
Voici le deuxième boss, avec lequel vous échangerez quelques points de vue sur les godasses : c'est un bien curieux garnement, planqué dans une santiague, qui essayera de vous faire goûter de son cinquante-cinq fillette. Même tactique que pour le précédent, et même punition !

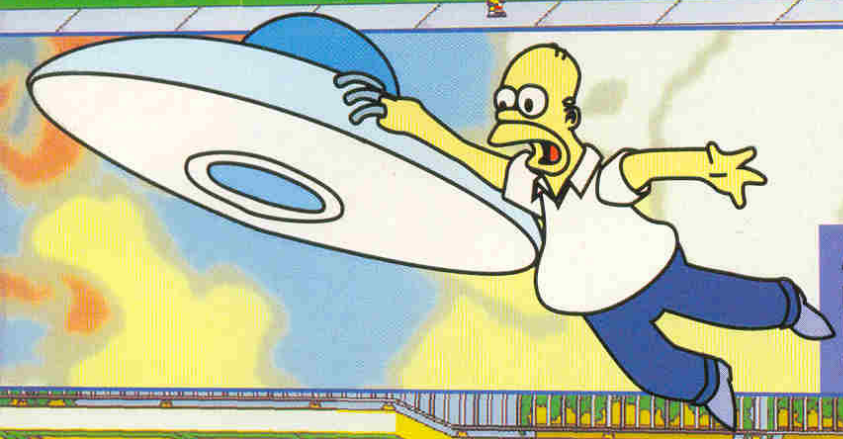


Méfiez-vous du passage des cercles d'acier qui vous mèneront la vie dure en cette fin de niveau.

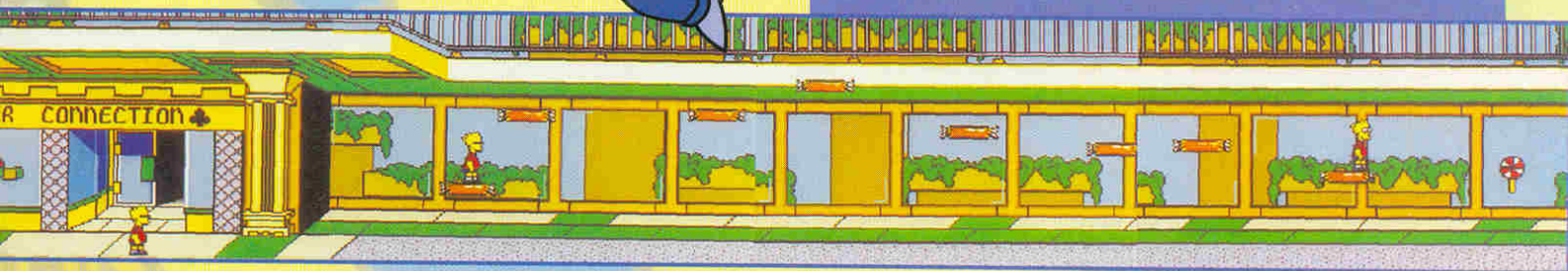
Pour ces fenêtres inaccessibles à notre petite tête blonde, une autre de vos fusées suffira à colorier d'une belle couleur bleue les vitres souillées de violet.

Ah, enfin votre premier boss ! Allez, ça s'arrose, on va lui faire sa fête... Il vous lance un caillou, vous lui en lancez quatre, et à ce rythme, bonjour les dégâts !





Ah, petit passage difficile... Vous devrez sauter sur plusieurs plates-formes, tout en évitant de tomber dans le ciment frais. Bart n'est pas contre le fait que lui soit érigée une statue à sa gloire, mais pas de son vivant !



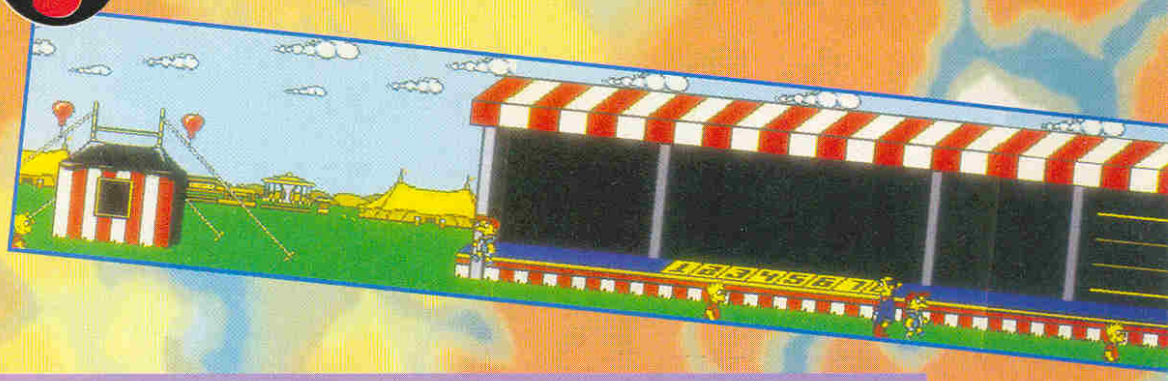
Le premier boss de ce niveau, qui en comporte trois autres. Il est très simple de lui faire avaler son chapeau, sautez-lui cinq ou six fois sur la tête et la migraine qui en découlera le fera déguerpir en quatrième vitesse !

Ah, un petit passage difficile... Ici, il vous faudra sauter de plaque d'égout en plaque d'égout.

Dernier tracas pour ce stage, une ignoble mégère qui a conclu un pacte avec les extraterrestres. Voyant que vous allez mettre à mal ses projets de grande surface, elle va essayer de vous envoyer ses fausses factures à l'intérieur de lourdes valises sur le coin de la figure. No problemo, quand elle vous aura lancé l'une de ses valises, sautez immédiatement sur elle dès qu'elle aura touché le sol, ce qui aura pour effet de la faire repartir dans le nez de son envoyeur. Une dizaine de "retours à l'expéditeur" et bonjour les narines !

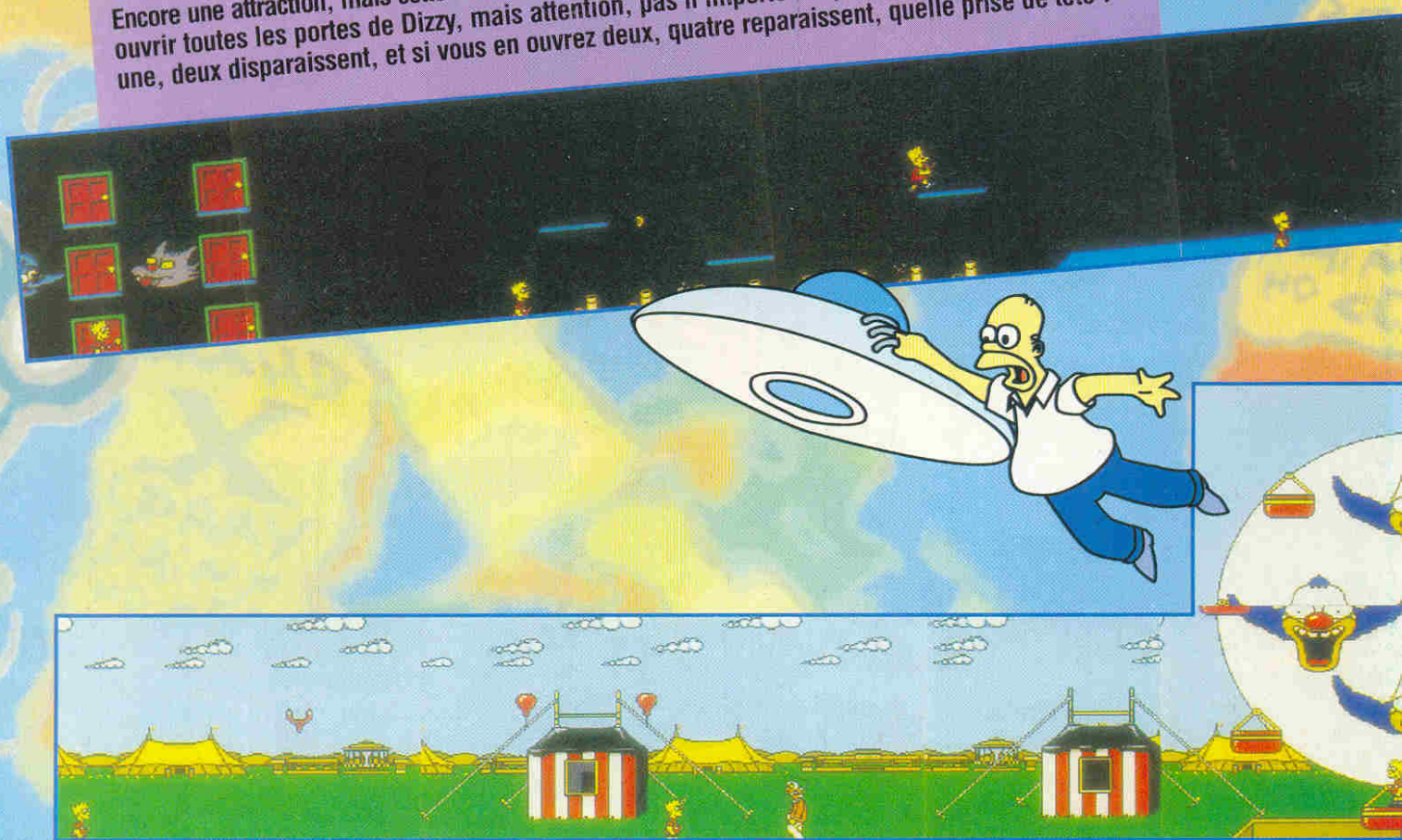
LEVEL 3

Dans ce niveau, vous devrez collecter trente ballons rouges et c'est dans une fête foraine un peu spéciale que vous devrez accomplir cet exploit.

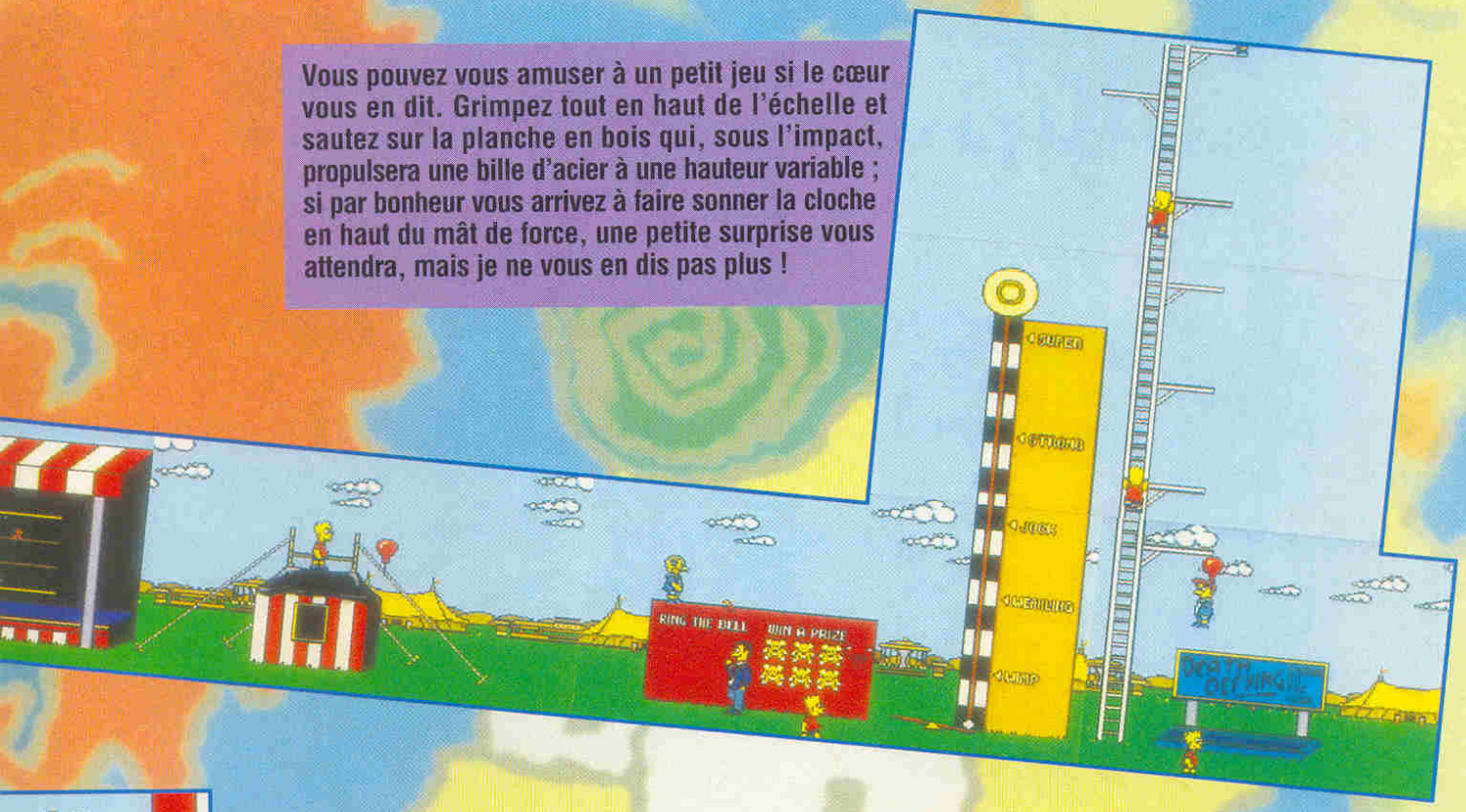


Un autre petit jeu que vous pourrez pratiquer dans cette fête foraine, sera de faire tomber dans un bac d'eau glacée un garnement perché sur une chaise à bascule. Pour ce faire, tirez dans la cible se trouvant à côté de lui et là, ô bonheur sublime, vous verrez le vaurien se prendre un bon bain dans la flotte glacée, hé hé !

Encore une attraction, mais cette fois-ci, vous devrez jouer le groom de service. En effet, il vous faut ouvrir toutes les portes de Dizzy, mais attention, pas n'importe lesquelles car si vous en ouvrez une, deux disparaissent, et si vous en ouvrez deux, quatre reparaissent, quelle prise de tête !



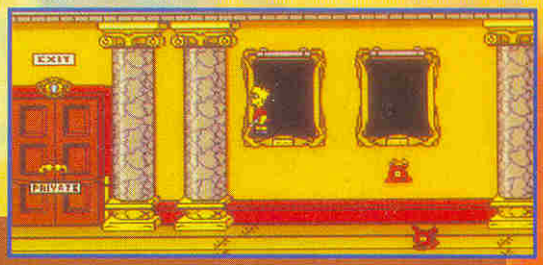
Vous pouvez vous amuser à un petit jeu si le cœur vous en dit. Grimpez tout en haut de l'échelle et sautez sur la planche en bois qui, sous l'impact, propulsera une bille d'acier à une hauteur variable ; si par bonheur vous arrivez à faire sonner la cloche en haut du mât de force, une petite surprise vous attendra, mais je ne vous en dis pas plus !



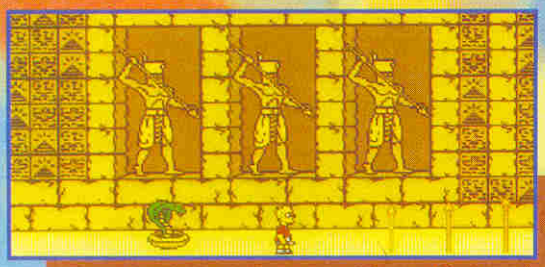
Le Boss, enfin me direz-vous ! C'est une lointaine cousine à Berthe je crois, mais si vous connaissez celle aux grands pieds -et c'est là que réside sa faiblesse- sautez-lui dix fois dessus (sur ses pieds, justement !) et à vous le prochain niveau !

LEVEL 4

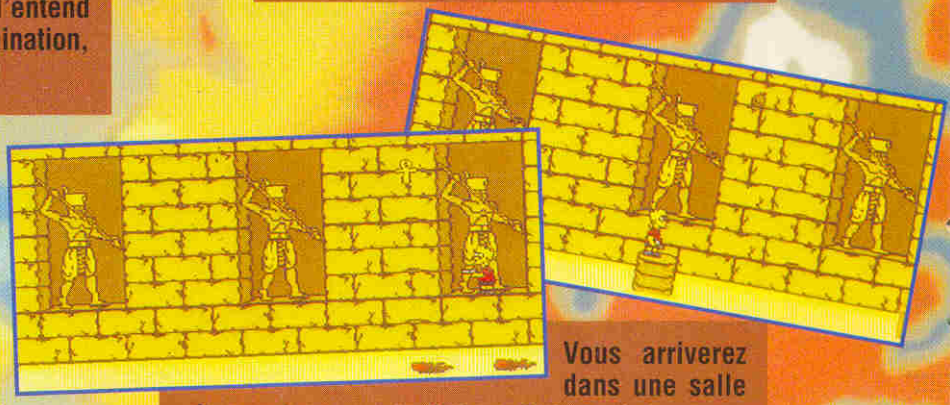
Cette fois, les E.T ont décidé de poser des panneaux "Exit" empoisonnés dans un musée. Bart, qui est un garçon hautement cultivé, ne l'entend pas de cette oreille et d'un pas lourd de détermination, va faire ravaler aux E.T leurs écriteaux piégés !



Pour décrocher les écriteaux éloignés, utilisez le flingue lanceur de fléchettes



En rentrant dans la pyramide, méfiez-vous des divers objets répandus sur le sol !



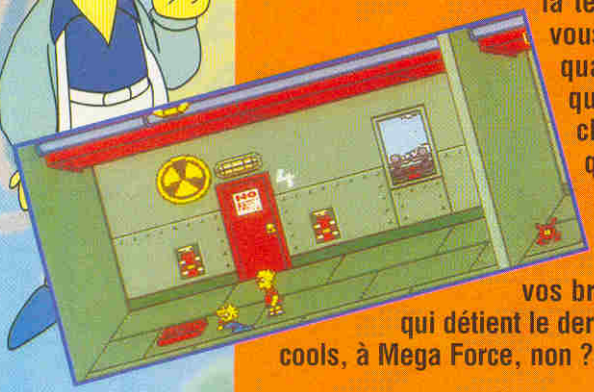
Vous arriverez dans une salle où vous devrez sauter le long de trois statues pour faire apparaître des croix égyptiennes. Si vous en collectez six, vous verrez apparaître une colonne de pierre qu'il faudra actionner pour ouvrir la salle et continuer votre chemin.

Traversez une mer préhistorique en vous aidant des divers squelettes de dinosaures qui la parsèment !

Le troisième boss ! Un dinosaure qui n'aimera pas les nombreux assauts que vous porterez sur sa calvitie, vous voyez donc de quelle manière il faudra le battre, hum ?

Vous allez vous retrouver dans l'usine radioative des E.T. ! Chaude atmosphère en perspective !

En chemin, vous rencontrerez une certaine Lisa, qui vous indiquera quel est le code de l'étage où vous vous trouvez ; un code très utile pour ouvrir les portes d'acier qui obstruent le passage !



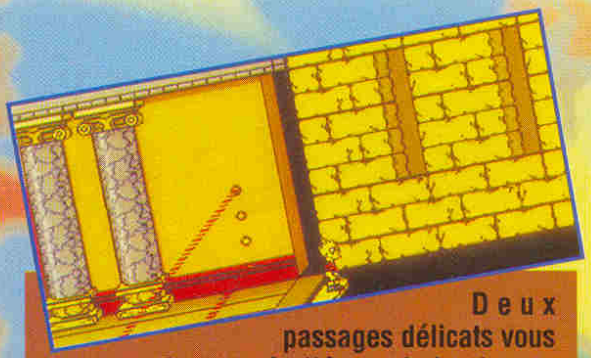
Une petite astuce avant que vous ne vous preniez la tête : une fois que vous avez collecté quatorze blocs sur quinze, au lieu de chercher le quinzième comme un fou, allez plutôt prendre votre petite sœur dans vos bras, car c'est elle qui détient le dernier bloc ! Ils sont cools, à Mega Force, non ?!

LES CODES DES DIVERS ETAGES

(Dernier niveau)

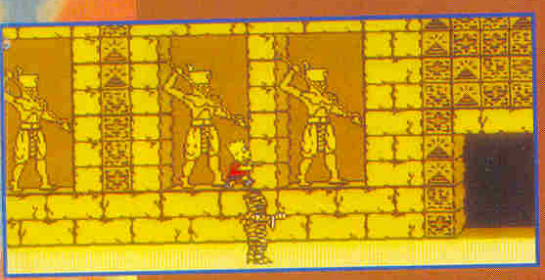
ETAGE 1 : 14
ETAGE 2 : 32
ETAGE 3 : 11
ETAGE 4 : 41
ETAGE 5 : 21

Voilà le premier boss de ce niveau, une plante qui aurait fait honneur à la petite boutique des horreurs ! Sautez sur ce qui lui sert de tête et la défloraison qui s'ensuivra vous laissera l'accès libre au prochain parcours.



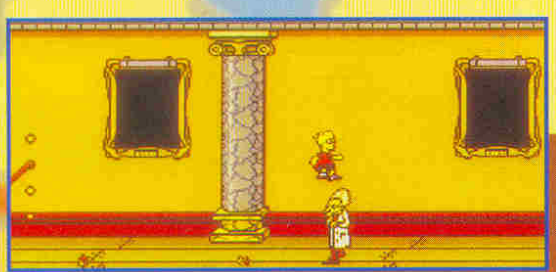
Deux passages délicats vous attendront après l'étape de la plante : tout d'abord, vous devrez sauter de plates-formes en plates-formes et ensuite…

…il vous faudra sauter de bloc en bloc au-dessus du vide, donc deux passages délicats pour un niveau délicat.



Deuxième boss, une momie, c'est vraiment de circonstance ! Sautez-lui six fois sur la caboche et à vous la suite du niveau !

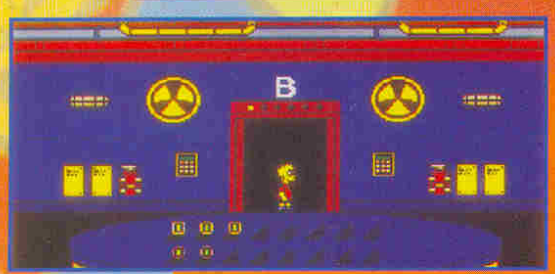
Pour traverser ce gouffre, laissez-vous porter par le morceau de… de je ne sais pas quoi, c'est rouge, c'est plat et ça vole, enfin passons… aidez-vous donc de ce truc pour traverser le précipice, n'empêche, c'est bizarre, ce morceau de… !



Le dernier boss de ce niveau est un savant fou ! Depuis le temps, d'ailleurs, ils devraient arrêter de produire des savants, c'est une profession maudite ou quoi ? Même tactique, même punition, le saut sur le coin de la tronche et à vous le dernier niveau !

LEVEL 5

Dernier niveau, et dernière attaque empoisonnée des tueurs de l'espace. Celle-ci se matérialisera sous la forme de petits blocs d'uranium radioactifs, très mauvais pour le teint !



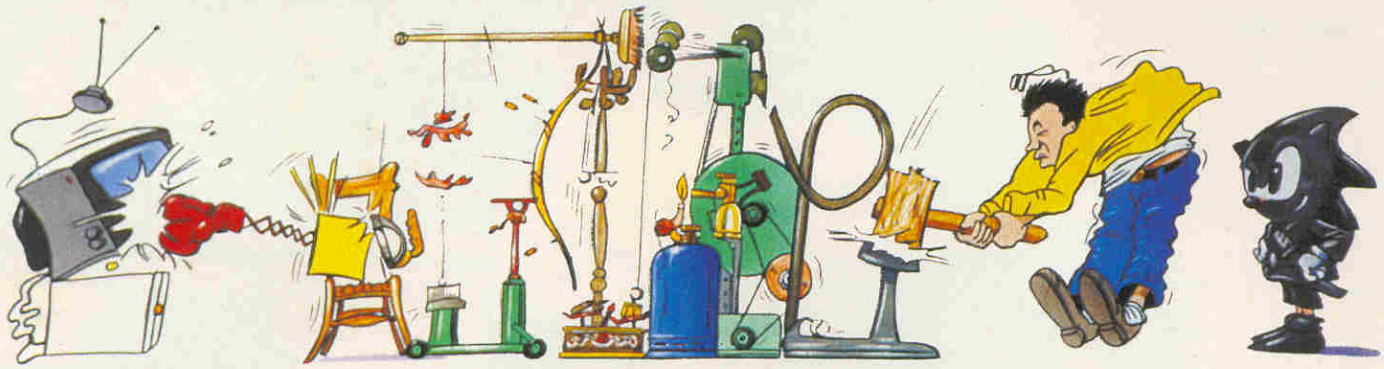
Au niveau zéro, c'est-à-dire tout en haut de l'usine, vous pourrez entreposer les divers blocs radioactifs que vous trouverez dans l'usine, dans une pièce spécialement faite pour recevoir ces cadeaux empoisonnés !

Vous pourrez trouver, au cours de votre quête, des paquets de Brownees qui, lorsque vous les utiliserez dans une pièce comportant un nombre assez imposant de monstres, feront apparaître Homer qui, par l'odeur des biscuits alléché, déclenchera un mini tremblement de terre qui aura pour effet de faire disparaître toutes les vilaines bébêtes de l'écran ; sympa, non ?

Voilà, je pense qu'avec tout ce que l'on vient de vous dire dans ce dossier, vous devriez finir le jeu sans grande difficulté, alors bonne chance, et souvenez-vous : la Mégaforce est avec vous !

MANU

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Maître Sega est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante : **MEGA FORCE, "Maître Sega", 100 avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN Cedex.**
Si votre astuce est originale, et surtout si elle est juste, c'est-à-dire qu'elle fonctionne, vous aurez une chance d'être publié et de gagner ainsi l'un des nombreux cadeaux !

DESERT STRIKE

MEGA DRIVE

Voici des codes :
- Mission 2 : AQOAMHD
- Mission 3 : TLOBOAT
- Mission 4 : PTEWFTU

• Mettez le "Rapid Fire" pour le canon, c'est très efficace.

• La plupart des ennemis peuvent être touchés sans riposter. Trouvez le bon angle d'approche en tirant au canon par courts rafales.

• Tirer d'abord au canon sur les objectifs afin de guider efficacement les missiles ou les rockets.

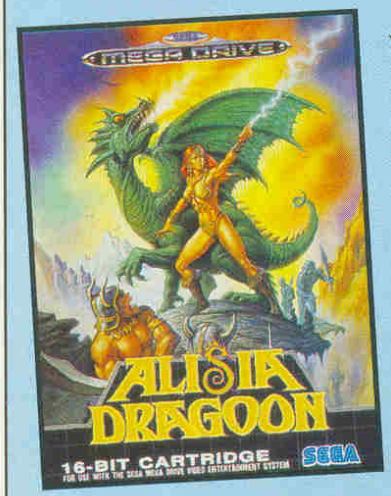
• Jack, le meilleur co-pilote, se récupère avec le treuil. En fait, il était porté disparu et dès que vous aurez libéré tous les prisonniers du camp, vous pourrez le prendre pour les missions qui suivront.

• Niveau 2 : allez tout en haut à droite de l'écran, vous trouverez le co-pilote Carlos "Jake" Valdez, qui était porté disparu. Après l'avoir sauvé, détruisez son avion. Cela vous rapportera des points supplémentaires, et vous découvrirez quelque chose de bien utile...

• Niveau 3 : quand vous détruisez les silos de missiles, voici la bonne marche à suivre : détruisez la dune cachant le silo, puis attendez que la trappe s'ouvre et que le missile parte. Là, tirez plusieurs missiles Hydra. Avec un peu de chance et de rapidité, vous détruirez le missile lancé et récolterez 50.000 points de bonus. Puis, détruisez le silo vide. Opérez de la même façon pour les autres silos du Niveau 3.

Maître SEGA

ALISIA DRAGOON



Voici un Select Round. Commencer par allumer la console.
- Lorsque "SEGA" disparaît, rester appuyé sur A ;
- Lorsque "GAME ARTS" disparaît, relâcher A et rester appuyé sur B ;
- Lorsque "GAIMAX" disparaît, relâcher B et rester appuyé sur C.
- Lorsque "Music Composed By" disparaît, relâcher C.
Quand les étoiles sortent du dragon, appuyer sur START (petite musique) et sur la deuxième manette, presser la touche C pour sauter le niveau.

Maître SEGA

MEGA DRIVE

QUACKSHOT

Pour les canards boiteux qui n'arrivent pas à battre le chevalier gardien du trésor, voici une technique qui, suivie à la lettre , permettra d'en venir à bout sans trop de bobos.

MEGA DRIVE

-1: L'arme des ventouses. Placez-vous au bord de la deuxième marche à gauche et attendez que l'affreux balance son arme.
-2: TRES VITE : descendez sur la première marche, avancez un peu et baissez-vous pour être protégé par la deuxième marche, tirez (tout en restant baissé).
-3: Glissez vers la droite, montez sur la première marche à droite, et quand il ne clignote plus, tirez dans le dos du chevalier.
-4: Montez au bord de la deuxième marche et effectuez symétriquement les actions déjà décrites, jusqu'à avoir touché douze fois Lancelotduck. Vous pourrez enfin revoir votre Daisy adorée !

Maître SEGA

BATTLE OUT RUN

Voici dans quel ordre il faut acheter les pièces du moteur pour arriver à la fin du jeu:
Body (carrosserie):
1: A.3000
2: B.8000
3: C.18000
Tire (pneumatiques):
2: A.1000
5: B.3000
11: C.8000
Engine (moteur):
3: A.2000
4: B.5000
10: C.12000
Châssis:
7: A.2000
8: B.5000
12: C.12000
Nitro:
13: A.1000/2000/...

MASTER SYSTEM

Maître SEGA

AFTERBURNER II

Select Round : lors de la page de présentation, appuyer sur la touche Start, et au niveau Start/Option, presser sur ABC et START en même temps.

MEGA DRIVE

Maître SEGA

DOUBLE DRAGON

• À la fin d'une scène, ne faites pas défiler l'écran mais faites apparaître votre frère jumeau en appuyant sur la touche 1 ou 2 de votre joypad et donnez-lui des coups (au frère, pas au joypad !) pour marquer des points. Ainsi, vous gagnerez des vies tous les trente mille points. Toutefois, à partir de deux cent quarante mille points, vous ne gagnerez plus de vie.

• Au tout début du deuxième niveau, il y a un trou invisible tout à gauche. Poussez-y vos ennemis. Ce qui fait qu'ils ne reviendront plus à l'écran et seront neutralisés pour toujours. Cela vous permettra de terminer ce niveau sans aucun problème.

• Quand l'ennemi lance un bâton de dynamite, laissez-le avancer car très souvent, il ira sur les explosions du bâton de dynamite, ce qui fait qu'il mourra.

CORDEIL Baptiste
a gagné le sac banane SONIC !

SPACE HARRIER

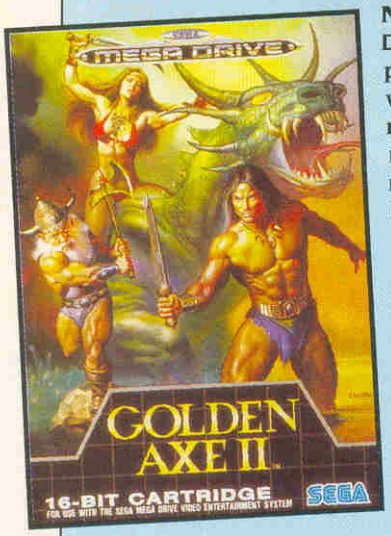
Voici tous les codes :

Niveau 1	:	Pas de code.
Niveau 2	:	EAGF
Niveau 3	:	CHFA
Niveau 4	:	Bonus Stage
Niveau 5	:	DGBC
Niveau 6	:	HBGA
Niveau 7	:	FBHE
Niveau 8	:	Bonus Stage
Niveau 9	:	BFCH
Niveau 10	:	HGDA
Niveau 11	:	AGEC
Niveau 12	:	Pas de code

Remarque : Pour le niveau 12, il faut recommencer le niveau 11. Si vous mourez au niveau 12, votre code sera celui du niveau 11.

GORGOL Guillaume
a gagné le tee-shirt SONIC !

GOLDEN AXE II



Niveau 1 :
Dès sa première apparition, prenez le dragonnet et conservez-le jusqu'à la fin de ce niveau. Utilisez deux carrés de magie et liquidez tout le monde en leur fonçant dessus les crocs sortis.

Niveau 2 :
Pour éviter la charge de la sorcière, allez vers le paysan et frappez son ravisseur, remontez aussitôt dans la cavité de la paroi. Après la fuite des paysans, montez tout de suite sur le premier angle du mur et attendez les squelettes. Frappez-les en sautant, faites de même avec les squelettes rouges. Pour battre le Boss, faites un losange avec votre personnage et une fois à hauteur du Boss, frappez-le. Il suffit de refaire plusieurs fois la même opération.

Niveau 3 :
Montez, là aussi, dans la cavité qui se trouve dans le mur et attendez les quatre ennemis, ils viendront les uns après les autres. Pour les tuer plus rapidement, sautez et frappez sauf avec l'homme aux griffes. Après, face aux deux minotaures, placez-vous sur la plate-forme. Le premier devrait tomber, quant au deuxième, un coup suffira pour l'expédier dans le gouffre. Pour ne pas perdre trop de vie, ne restez pas au niveau du sol lors du combat final.

Niveau 4 :
Après le premier squelette, descendez vite en diagonale et projetez le premier squelette dans le vide grâce à un coup d'épée ; pour le deuxième, il suffira d'esquiver sa charge. Après, attendez que les quatre squelettes soient debouts et utilisez quatre points de magie par rapport à votre puissance optimale, puis mettez-vous dans l'angle en haut à droite et attendez les ennemis ; encore une fois, sautez et frappez pour ne pas avoir d'ennuis. Juste après, avancez jusqu'à l'arrivée du lézard et arrêtez d'avancer. Occupez-vous de lui en sautant et en frappant. Puis avancez jusqu'aux autres ennemis. Après la sorcière, montez dans l'angle en haut à gauche et une fois de plus, sautez et frappez. Puis, face aux minotaures, faites des allers-retours en coups d'épaule, de pied ou de casque de chaque côté de l'écran. Si vous êtes assez rapide, vous vous en sortirez.

Niveau 5 :
Lors de l'affrontement contre les minotaures, faites des aller-retours "fusée" ; avec le dragon ce serait très facile, mais n'utilisez pas de magie. Gardez-la pour les chevaliers et utilisez aussi la technique du losange pour les battre.

Niveau 6 :
Je ne dirais rien de plus si ce n'est qu'il faut garder toute sa magie pour le fameux Death Adder...

SOUMARE William a gagné le sac à dos Sonic !

MIRACLE WARRIORS

MASTER SYSTEM

Voici comment trouver vos compagnons et trouver la première clef. Vous commencez votre quête à Arukas dans le château d'Arasia. Tout d'abord, gagnez de l'argent et achetez un équipement. Allez à Austel, vous y trouverez le sage Kosama. Si vous avez assez d'argent, allez dans la ville d'Orcho pour acheter un masque (il vous permettra de voir dans les grottes) et emmenez avec vous le forgeron (ainsi, il remettra toujours votre équipement en état). Ensuite, allez dans la grotte qui se trouve à Julus, vous y trouverez un coffre contenant cent Fangs et un autre contenant un casque (Helm) ; dans cette grotte, il est conseillé de faire une carte. Allez ensuite dans la forêt d'Ortycia, où vous trouverez un château. Pour trois cents Fangs, vous obtiendrez une hache (Iris). Puis, allez dans la ville de Baton. Dirigez-vous directement chez la vieille dame qui vend des herbes. Elle vous proposera de lancer un sort (Spell), acceptez, et voici votre premier compagnon qui a pour nom Guy. Achetez-lui rapidement un équipement et collectez trois cents Fangs. Puis, allez dans le château qui se trouve dans les montagnes de Dirke, vous aurez alors un sabre (Turos) pour trois cents Fangs. Allez ensuite à Hierax et trouvez le village des forgerons à la frontière du désert, et contre quarante à soixante milles Guilders, ils vous remettront vos armes spéciales (Iris et Turos) au maximum de leurs capacités. Allez maintenant vers la ville de Minos et achetez des herbes. Remettez votre niveau d'énergie au maximum. Puis, allez dans les montagnes de Decima où vous trouverez une grotte gardée par un renard. Tuez-le et il vous donnera une armure spéciale (Kronos). Utilisez vos herbes et allez vers la forêt de Kokalos (sauvegardez avant d'y entrer). Allez ensuite vers le petit passage qui mène à la presqu'île de Kadmos. Pour passer, tuez le squelette qui vous barre la route. Trouvez alors le village au milieu de la presqu'île. Vous pourrez y avoir le bateau contre trente mille Guilders. Vous vous servirez de ce bateau pour aller au pays d'Eratos. Là, allez à Doris et trouvez la maison où se trouve la jeune femme qui vous permet de jeter un sort. Inutile de vous dire qu'apparaît votre deuxième compagnon qui se nomme Medi. Récoltez trois cents Fangs et allez au château Elatoria pour avoir une épée pour Medi contre les trois cents Fangs. Allez ensuite à Karme pour acheter des bâtons de tremblement de terre (Staff Of Earthquakes) contre dix milles Guilders. Ensuite, allez à Iphis pour avoir des statues contre la magie (Stone Of Protection), contre cinquante Fangs. Allez ensuite dans l'île qui est dans le lac d'Iphis. Entrez dans la grotte et vous trouverez un nain. Jetez-lui un sort et Turo, votre dernier compagnon, apparaît sous vos yeux ébahis. Montez maintenant sur l'aile la plus haute de la chaîne de montagne d'Iphis. Vous trouverez un monument. Jetez un sort et vous aurez tout l'équipement spécial de Turo. Retournez ensuite dans les grottes où vous ne pouviez pas aller tant que Medi n'était pas avec vous. Vous y trouverez les équipements spéciaux de vos personnages. Puis, allez à Gorophonos dans l'île sur le lac, vous y trouverez un village qui vous donnera un bateau pouvant naviguer dans les mers sombres (Fine Ship) et qui vous permettra d'aller à Areos. Allez dans les montagnes de Agenor, au milieu se trouve un carré de désert, appuyez sur le bouton 2 et jetez un sort. Vous pourrez ainsi avoir une clef.

Lorsque vous rencontrez des moines blancs (White Monks), parlez-leur, ils remettront vos barres d'énergie au maximum.

Dans les villes, lorsqu'on vous propose de donner de l'argent pour une simple donation, acceptez car vous aurez en échange d'importantes informations.

RIVOT Eric a gagné le sac à dos SONIC !

WONDERBOY III : THE DRAGON'S TRAP

GAME GEAR

• Voici les codes pour vous transformer en lézard, en souris, en piranha, en lion et en faucon :

– Lézard : 2CKF7HL8G0PH2L
– Souris : 6CVFPKL8UDFA70
– Piranha : CL5M554B3BA731
– Lion : KXGWPT4FE6JA6C
– Faucon : 9JC7YHTXN5EHVL

Maître SEGA

GOLVELLIUS

MASTER SYSTEM

• Pour avoir 19 vies, les deux Méas, le miroir, l'anneau d'invincibilité, l'épée légendaire, le pendentif avec un coeur, voici le code :

QDTK VTBX 4WHC RDEH
TBV4 XZQ8 D2ZJ 4CHW

Maître SEGA

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

• Dans la jungle où se trouve le fleuve de lave, montez sur la plate-forme et sautez en diagonale en haut à gauche. Vous serez sur le plafond et éviterez ainsi tous les obstacles.

• Dans le round 3-1, le parcours de la cascade, à un moment du jeu, il y aura une carte à droite et un trou à gauche. Placez-vous en face du trou, utilisez la boule de feu et pénétrez à l'intérieur. Vous y découvrirez des coffres.

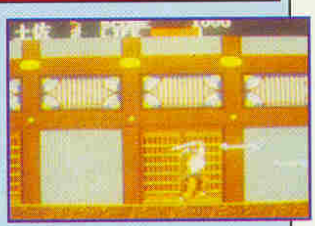
MASTER SYSTEM

Maître SEGA

KENSEIDEN

MASTER SYSTEM

• Quand l'écran de fin de jeu apparaît, faire la manœuvre suivante, pour avoir l'option continue : Haut, haut, bas, bas, bouton 2.



Maître SEGA

BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY

MEGA DRIVE

L'ATTAQUE DES RAMS

Dès le début, un officier blessé vous dit qu'il faut absolument activer les défenses pour repousser l'attaque des Rams. Allez vers le bas, entrez par la porte qui se trouve sur la gauche. Visitez toutes les salles avant d'entrer dans la salle "Authorised Personnel Only". En fait, il faut récupérer les grenades dans la salle "Medical Officer" par exemple. Entrez dans la salle "Authorised Personnel Only". Après un combat, on vous demandera ce que vous voulez faire. Répondez "Charge", puis pour protéger les installations de défense choisissez "Dive On Grenade". Prenez le personnage qui a le plus de points de vie pour ce petit sacrifice nécessaire. Voilà, la première partie est finie !

LE VAISSEAU FANTOME

Vous êtes maintenant affecté à la station Salvation III. Allez à l'infirmerie même si, a priori, vous n'en avez pas besoin. Ensuite, allez à l'armurerie pour revendre tout le matériel dont vous n'avez pas besoin. Achetez les armes dont les personnages ont pris la spécialisation si elles sont disponibles ainsi que quelques anti-poisons. Ensuite, dirigez-vous vers la sortie et choisissez "Launch". Vous vous retrouverez à l'intérieur d'un vaisseau spatial apparemment abandonné. Allez tout en haut et prenez l'échelle. Allez au pont numéro 5. Ensuite, allez dans la salle en haut le plus à gauche et ne rentrez pas dans une autre salle. Branchez-vous sur la première console, puis sur la seconde. Retournez à l'échelle et descendez au pont numéro 4. Et descendez pour entrer par la première porte. Dès que le professeur vous a parlé du gaz Argon, il n'y a plus qu'à descendre par l'échelle au pont numéro 1. Descendez tout en bas et entrez dans la pièce, vous y trouverez le gaz Argon. Remontez au pont numéro 2, allez le plus à gauche possible puis vers le bas, il y a une porte. Il n'y a plus qu'à suivre ce couloir jusqu'à ce que vous mettiez le gaz Argon dans le système d'aération. À ce moment, les Aliens renversent la puissance, il faut rapidement redescendre au pont numéro 1 par l'échelle. En allant vers le bas, vous trouverez une console dans le mur à droite. Branchez-vous dessus et choisissez le personnage qui a "Jurygig" pour renverser la puissance. Une fois que c'est fait, il n'y a plus qu'à attendre et ne surtout pas fuir. Donc, choisissez "Stand". Dépêchez-vous de monter au pont numéro 6 pour désactiver la séquence d'auto-destruction. Ensuite, il faudra combattre quelques extraterrestres, puis choisissez "Shoot It". Et voilà, la deuxième partie est terminée ! Soignez-vous !...

Les trois missions qui suivent peuvent être réalisées dans le désordre, il n'y a pas d'obligation quant à leur succession !

VENUS LOWLANDS

Allez au village qui se trouve au nord. En chemin, vous rencontrerez des hommes-lézards. Vous parlerez avec eux et répondez "ANSWER", puis laissez vos armes en répondant "YES". Il y aura une embuscade des Rams, après le combat, acceptez que Leander se joigne à vous en répondant "YES". Continuez vers le village, au nord, et un Lowlander (homme-lézard) apparaîtra. Il vous demande si vous êtes des Rams, répondez "NO". Continuez vers le nord et entrez dans le village. Allez dans le bâtiment qui se trouve juste à droite. Faites "Steal Keys" avec votre personnage qui est un Rogue. Puis, faites "Leave". Continuez vers le haut. Entrez dans le bâtiment et des Lowlanders vous demanderont qui vous êtes. Répondez "Talk". Ensuite, allez tout en haut à droite, vous rencontrerez près de la palissade une femme qui vous donnera des objets et un code de sécurité (683). Entrez dans la cabane qui se trouve juste en dessous et vous y découvrirez un bébé. Prenez le bébé dans votre équipe. Dirigez-vous vers la gauche pour atteindre la plus grosse hutte (Center Of Government). Vous y trouverez le Medical Supply Kit après avoir utilisé le code et le Keyring (trousseau de clef). Sortez de la hutte et allez en bas à gauche, il y a deux petites huttes. Entrez dans les deux. Ensuite, allez à l'endroit où la femme vous a donné le code. Vous donnerez le Medical Supply Kit aux survivants. Sortez du village et allez sur la gauche. Entrez dans les ruines et prenez l'échelle qui se trouve le plus vers le bas. Allez tout en bas, la porte ne s'ouvre pas sans Security Card. Entrez par la porte qui se trouve à droite, juste à côté, et faites "INTERROGATE". L'officier vous remettra une Security Card. Puis faites "TIE". Maintenant, vous pouvez passer la porte, suivez le couloir. Allez tout en haut, on vous parlera du Detonator Key Card. Prenez la porte à gauche un peu en dessous et cherchez la Control Box qui se trouve en haut à gauche. Activez l'auto-destruction en répondant "YES". Allez tout à droite pour trouver l'entrée du tunnel. Ensuite, cherchez l'ascenseur. Allez au niveau 2, "Administrative Office", et entrez dans la salle "Computer Room 1", ainsi vous saurez où se trouve le Doomsday Device pour continuer l'aventure. Dans l'une des salles de cet étage, vous rencontrerez des scientifiques Lowlanders prisonniers qui vous parleront de Landon. Retournez à l'ascenseur et allez au quatrième niveau "Under Construction". Allez directement vers le bas, vous passerez une porte et derrière, vous rencontrerez Landon qui reconnaît le bébé que vous aviez trouvé. Il s'agit de Zane, son fils, qui restera avec lui. Landon vous demande de trouver un Retinal Lockpick. Il faut descendre au niveau 1 "Labs". Suivez les couloirs qui mènent le plus vers le haut, puis allez complètement à gauche et vous trouverez le "Labs 2". Vous y trouverez le Retinal Lockpick si vous vous promenez à l'intérieur. Retournez avec l'ascenseur au niveau 4 "Under Construction" et rencontrez Landon. Il vous dira de trouver une porte secrète. Retournez à l'ascenseur mais ne le prenez pas, allez sur la gauche, il y a une porte, puis prenez la porte du haut. Vous combattrez des monstres, puis en allant examiner le mur de gauche, vous trouverez la fameuse porte secrète. Retournez voir Landon qui vous demandera de libérer ses camarades. Retournez voir les scientifiques prisonniers auprès de qui vous aviez fait connaissance du nom de Landon. Donc, retour au niveau 3, puis une fois que vous avez parlé aux scientifiques Lowlanders, remontez au niveau 4 pour discuter avec Landon. Les scientifiques seront libres et Landon vous expliquera que le tunnel pour s'échapper est trop acide pour des humains, il vous faudra donc trouver une autre sortie. Leander vous abandonne, préférant rester sur sa planète d'origine avec son peuple. Redescendez au niveau 1 et sortez de la base par la sortie qui se trouve derrière la salle "Main Lab". Une fois à l'extérieur, allez complètement à droite, vous verrez votre vaisseau, rejoignez-le et quittez Venus ! Allez en orbite de la terre et entrez dans Tycho, au restaurant "Chez Luna", vous rencontrerez Wilma qui vous donnera un pistolet et qui vous demandera d'attaquer un robot dans le couloir. Une fois le robot détruit, sortez de la base et en orbite autour de la Terre, entrez sur Salvation. Allez voir votre chef qui vous permettra de vous entraîner en ressortant, votre vaisseau sera entièrement réparé et gratuitement si vous le désirez.

BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY

ASTEROID BASE

Attention, les rats de l'espace et les Hypersnake ont une défense naturelle contre les rockets et de ce fait, cela ne sert à rien de tirer dessus avec une telle arme !
Il est difficile d'expliquer ce qu'il y a à faire. Visitez jusqu'à ce que vous tombiez dans une salle où l'on vous demandera de soigner les Gennies. Faites "HEAL". Maintenant, vous pouvez descendre à l'étage inférieur par la cage d'ascenseur où il y a une corde. Arrivé en bas, la corde prendra feu après une explosion et il faudra en trouver une autre pour remonter. Visitez un peu toutes les salles pour trouver des charges explosives. Une fois que vous avez trouvé les charges explosives, il faut trouver la salle dont la porte est barricadée, qui se trouve un peu plus bas. Faites sauter la porte avec une charge explosive et vous trouverez les enfants. Dirigez-vous vers le bas en visitant toutes les salles et vous tomberez sur une cage d'ascenseur. Vous n'avez pas de corde mais l'un des enfants en a une.Vous pourrez ainsi remonter. Allez vers la droite à partir de l'ascenseur, puis allez tout en haut, quand vous serez bloqué, allez vers la gauche, vous finirez par trouver un vaisseau d'évacuation d'urgence. Les enfants seront sauvés mais votre boulot ici, ne sera pas terminé. Il faut redescendre pour trouver un peu plus d'informations. Redescendez par la corde et retournez dans la salle où vous avez trouvé les enfants. Ensuite, prenez la porte qui se trouve en bas, puis celle à gauche. Descendez et prenez la porte de droite, vous trouverez des essais de laser, entrez dans la petite pièce adjacente et vous trouverez un laser. Ensuite, promenez-vous pour trouver la salle des réflecteurs et vous y trouverez une Keycard. Ensuite, allez dans une pièce "A Working Computer Lab. Terminals Lie Along The Back Wall". Dans cette pièce, branchez-vous sur l'un des ordinateurs qui se trouvent au fond de la pièce. Faites "INSERT KEY CARD". Ensuite, il faut entrer le mot de passe. Il s'agit de "DNA". Maintenant, il n'y a plus qu'à retourner à la cage d'ascenseur, à remonter au premier étage et à retourner à votre vaisseau spatial pour sortir de la base. Dès que vous sortez, un vaisseau vous attaque par surprise et il serait suicidaire de combattre contre lui. Faites "Hail", puis "Surrender". Vous vous rendez et vous êtes enfermés dans les prisons du vaisseau. Vous vous retrouvez dans une cellule lorsqu'un garde vient vous voir et vous demande de le suivre. Une fois de plus, il serait risqué de fuir tout de suite, faites "FOLLOW". Vous rencontrez Talon, le capitaine du vaisseau, qui est un mercenaire et aussi un chasseur de primes. Il doit vous vendre pour un bon prix aux Rams mais Talon vous défie en combat singulier avec, comme enjeu, votre liberté. Bien entendu, Talon est très puissant et il est pratiquement impossible de le battre à mains nues. Vous êtes reconduit aux cellules en attendant d'être vendu aux Rams. Faites "BYPASS" avec votre Rogue. C'est alors que Buck Rogers arrive pour vous aider. Il rejoint votre équipe. Allez dans la cellule qui se trouve à droite et vous trouverez quelques équipements supplémentaires. Ensuite, prenez l'échelle et allez au deuxième niveau. Surprenez les gardes de l'armurerie, qui se trouve à gauche de l'échelle. Une fois les gardes anéantis, vous pourrez faire vos emplettes gratuites dans le stock de l'armurerie et le plus intéressant est un Rocket Launcher qui est pour le moins dévastateur en combat. Sortez de l'armurerie et allez à la porte du haut. Buck Rogers vous dit que la porte est piégée. Pour être sûr de ne pas rater le désamorçage, laissez Buck Rogers s'en occuper. Faites "BUCK TRIES". Ensuite, à l'intérieur des appartements de Talon, utilisez son ordinateur. Allez à la porte qui se trouve sous l'échelle. Il s'agit d'une cantine où les gardes arrêtent de manger pour vous tirer dessus. Une fois les gardes tués, allez dans le vide ordure qui se trouve sur la droite et déposez-y une bombe. Quand elle explosera, elle déclenchera une alarme qui désorganisera les soldats du vaisseau. Descendez au quatrième niveau et effectivement la résistance y est beaucoup plus faible. Faites "CHARGE FORWARD". Ensuite, allez mettre hors service chacun des panneaux qui se trouvent le long des murs. Une fois que c'est fait, les moteurs du vaisseau s'arrêtent complètement, ce qui vous permet de vous échapper. Il n'y a pas grand-chose à récupérer dans le reste du vaisseau, mais si vous voulez vous venger de Talon, allez au premier niveau du vaisseau. Ce n'est pas indispensable. Pour vous échapper du vaisseau, allez au deuxième niveau et en prenant la bonne porte (sur la droite), vous retrouverez votre propre vaisseau. Allez dans une salle de gymnastique (Gym) pour vous entraîner et monter de niveau.

MEGA DRIVE

MARS HIGH DESERT

Détruisez le Scout qui vous empêche d'atterrir. Allez vers la droite et entrez dans le village. Une femme vous accueille et vous explique que pour avoir le droit de parlementer, il faut prouver sa valeur. Faites "TALK". L'épreuve pour prouver sa valeur est simplement de détruire un robot mais il est assez impressionnant. Une fois l'épreuve passée, allez à droite, vous rencontrerez Tuskon et il y aura un combat contre les Rams qui débarquent sur Mars. Allez combattre dans le village (vers le haut) en visitant un peu toutes les maisons. Au bout d'un moment, la ville semblera nettoyée et on vous appellera à la maison centrale, celle où vous avez rencontré Tuskon. Allez vers le bas et en visitant les maisons, vous finirez par trouver des explosifs. Un peu plus loin, dans une autre maison, vous trouverez une radio. Après quelques combats, on vous demandera une nouvelle fois de retourner à la maison principale (Main House). On vous explique que les Rams ont été repoussés mais qu'ils vont revenir, que les forces martiennes sont très faibles et qu'ils ne pourront plus faire face. Mais vous avez découvert des explosifs et une radio, ce qui vous permet de créer un piège pour détruire l'armée des Rams qui approchent. Prenez le personnage qui a le plus fort potentiel en démolition pour installer le piège. Ensuite, vous vous évaderez par un tunnel et les vaisseaux Rams se poseront puis le village explosera.
Allez vers le haut. Vous verrez la base, allez sur la gauche par rapport à elle et vous arriverez au Blue Rock. On vous demandera d'aider Tuskon à ouvrir les portes principales de la base. Faites "YES". Dans la salle où il y a des singes dans des cages, cherchez le tableau qui permet d'ouvrir toutes les cages d'un coup. Ouvrez les cages, ce qui créera une diversion pour vous permettre de vous promener plus librement dans la base. Dans une salle, il y a des singes qui attaquent des techniciens. Faites "STAY" et vous trouverez cinq Stun Grenades. Cherchez l'échelle de métal et montez. Cherchez l'Intercom et faites "False Alarm". Ainsi, vous ferez croire aux Rams de la base qu'il y a un danger bactériologique. Dans un bureau, vous trouvez des infos sur le Doomsday Device. N'essayez pas de soigner votre équipe à la "Medical Station". Le système est défectueux et vous causera donc des blessures au lieu de vous rendre vos points de vie. Dans la salle où il y a les portes principales contre lesquelles se presse déjà l'armée de Tuskon, il faut trouver le système d'ouverture des portes. Ce système est connecté à une alarme mais ouvrez les portes quand même. Il y aura un combat inévitable en raison de l'alarme. Retournez à l'ascenseur qui ne fonctionnait pas à cause du système de sécurité. Montez grâce à l'ascenseur, allez vers le haut, prenez la porte puis celle de gauche et détruisez le laser. Allez près de la porte fermée près de l'ascenseur et ouvrez-la par n'importe quel moyen (crochetage, explosif...). Vous trouverez un peu plus loin un Intercom. Utilisez-le pour avertir les Desert Runners qui se trouvent dans la base que celle-ci va exploser. Descendez avec l'ascenseur et retournez à la porte principale par où sont entrés tous les Desert Runners. On vous donnera des Blue Cards et il n'y a plus qu'à reprendre votre vaisseau et décoller. Retournez sur Terre et entraînez-vous...

Suite et fin
le mois prochain !

ALTERED BEAST

• Les options (Select Round et Énergie supplémentaire) : lorsque l'écran du jeu apparaît, appuyer sur B/START, choisir son niveau et A/START en même temps.

• Choisir sa forme : lorsque l'écran du jeu apparaît, positionner la manette en diagonale Bas/Gauche et A/B/C/ en même temps.

MEGA DRIVE

Maître Sega

DOUBLE DRAGON

MASTER SYSTEM

• Au début du niveau quatre, sautez trente fois vers le haut, et continuez la partie, vous ne devriez pas avoir de mal à terminer ce niveau.

• Aux deuxième et au troisième niveaux, il y a des précipices, en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode : au premier, deuxième et troisième niveaux, les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frapper : l'ennemi va vous dépasser et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber.

Maître Sega

ARNOLD PALMER GOLF

MEGA DRIVE

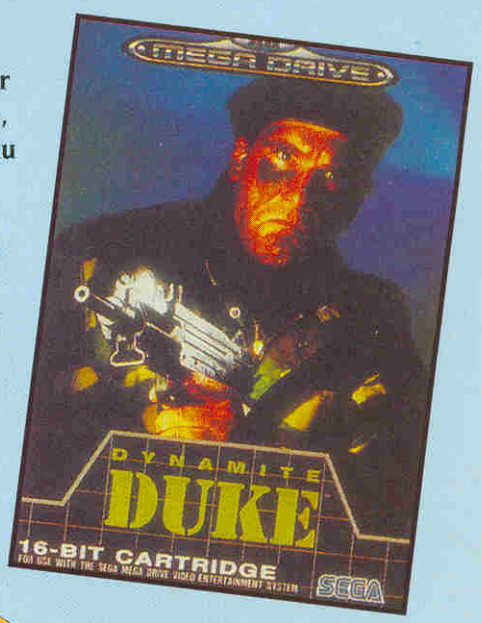
• Il existe un jeu secret !!! Pour y jouer, démarrer une nouvelle partie et rater le trou 100 fois. Lorsque GAME OVER apparaît, appuyer en Haut deux fois, en Bas deux fois, à Gauche, à Droite, à Gauche, à Droite, et sur la touche A. Vous êtes maintenant dans un petit Shoot-them-up !

• Secret Tournament : Password =
1ère ligne : n'inscrire que des "f" (lettre minuscule) ;
2ème ligne : n'inscrire que des "9" (le chiffre).

Maître Sega

DYNAMITE DUKE

Une astuce pour obtenir plus de vies, d'armes... Au niveau START / OPTION, se positionner sur OPTION et appuyer sur la touche C.



MEGA DRIVE

Maître Sega

DRAGON'S FURY

Quelques codes :
- DEVIL CRASH : 8 boules pour démarrer le jeu ;
- H8AOFU3GIA : pour avoir le monstre de fin et 10 millions de points ;
- ALCLAE8ECK : code de fin avec 22 boules ;
- 36BW3GQNC5 : 99 boules.

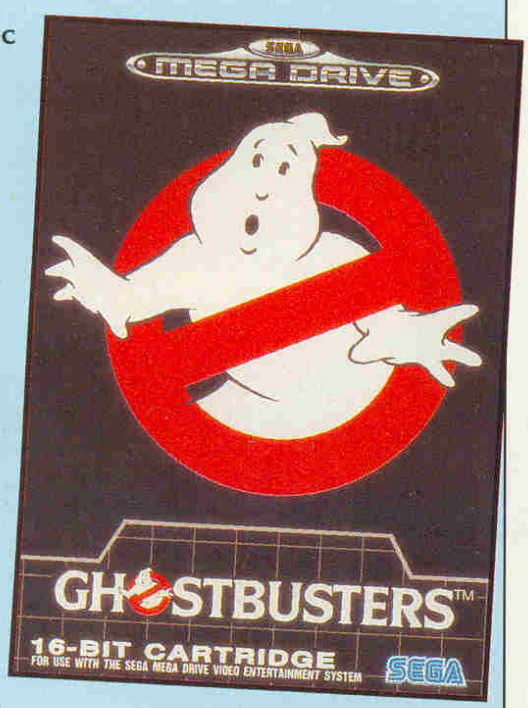
Astuce : lorsque tu vas perdre une balle, appuie sur Pause et sur A ; un code apparaît et ensuite faire un Reset, reprend le jeu avec le Password. Les points et les balles sont conservées pour la nouvelle partie.

Maître Sega

GHOSTBUSTERS

Première maison : avec Peter. Pour détruire le monstre de fin de niveau, il faut le premier tir. S'accroupir en évitant les écailles. Lorsqu'il se met en boule, sautez-lui par-dessus. Dès que vous l'aurez battu, faites attention à ses yeux : ils explosent ! Vous gagnerez plein d'argent. Avec cet argent, prendre le triple tir et de l'énergie en plus.

Deuxième maison : avec Peter. Pour détruire le Bibendum Shamallow, il faut le triple tir. Dès que le Bibendum Shamallow ouvre la bouche, tirez-lui dedans. Détruisez les pingouins car ils laissent des carottes. Achetez le lance-flammes, encore de l'énergie et des lunettes en pagaille.



Maître Sega

EUROPEAN CLUB SOCCER

- Le code de la finale : 7NUEABBICA

Maître Sega

ENDURO RACER

Pour prendre les bosses, la meilleure technique est de faire une roue arrière. Quand vous êtes en l'air, lâchez l'accélérateur, puis réappuyez dessus quand vous êtes prêt à toucher le sol.
Ne rien acheter jusqu'au quatrième niveau, c'est trop facile au début.
Au quatrième niveau, prendre un moteur.
Au cinquième niveau, prendre un moteur, un accélérateur et un guidon.

Maître Sega

Petites Annonces

ACHAT

Département 59
Recherche European Club Soccer. Demander Philippe au 20 33 22 83 après 16h SVP.

Département 74
Achète livre en français de F22 ou photocopie. Téléphoner au 50 25 12 01.

Département 76
Achète Megaforce n°1 environ 20F. Demander Léo après 18h30 au 35 75 13 63.

Département 78
Cherche jeux pour **MEGADRIVE**, faire propositions après 19h au 30 90 94 45.

Département 93
Achète sur **MEGADRIVE**, European Club Soccer, prix : 300F maxi. Vends Italia 90 : 200F. Contacter Loïck au 48 21 72 40.

CONTACTS/ÉCHANGES

Département 02
Échange jeu de foot (Champion of Europe) contre Psycho Fox, Donald Duck ou Sonic 1. Contacter Elodie au 23 53 50 29.

Département 06
Sur **MD**, échange DJ-BOY contre sport. Demander Nicolas après 17h au 93 08 19 11.

Département 10
Echange sur **MS**, Golden Axe et Ghost House contre autres jeux. Contacter Laurent au 25 37 95 14 après 17H.

Département 21
Echange sur **MS**, Golden Axe, Hang on, Enduro Racer, World GP, E-Swat contre Moonwalker, Out Run, Dick Tracy, Wonderboy 3, Ghouls'n Ghosts. Ecrire à Jérôme PINTE, 30 Rue du Beugnon, 21500 MONTBARD.

Département 27
Cherche à faire un club SEGA, uniquement dans le département 27 à Evreux. Demander Ludovic au 32 28 17 99.
P.S. : **sur MD, MS et GG**.

Département 34
Echange Toki contre Tazmania et échange Wonder Boy V contre Streets of Rage. Téléphoner à Etienne après 18h au 67 89 30 55.

Département 35
Echange sur **MD**, Olympic Gold, Road Rash, Universal Soldier contre autres jeux. Téléphoner au 99 37 35 03.

Département 38
Echange Streets of Rage et Sonic... contre Golden Axe 2 ou Forgotten Worlds... Téléphoner au 76 32 28 24 à Harley ou Lionel GIROUD, 68 rue de la République, 38490 LES ABRETS.

Département 42
Echange Olympic Gold contre World of Illusion ou vends 200F. Contacter Wielfried au 77 64 42 18.

Département 44
Echange NINTENDO NES avec 1 jeu Tortues Ninja + 2 manettes contre 2 jeux de **MEGADRIVE** : Golden Axe, Moonwalker, Sonic... URGENT ! Contacter Christophe au 40 56 12 68.

Département 45
Echange ou vends sur **MD** : Sonic, Streets of Rage, S. Real Basketball et sur NES : Trojan, Zelda 2, jeux MD : 250F, jeux NES : 170F. Téléphoner à Olivier au 38 42 09 24 ou écrire à Olivier TABART, 13 Rue des Minimes, 45000 ORLEANS.

Département 56
Jeu Alien III contre Phantasy Star III, Golden Axe II contre Ghouls'n Ghosts, Dynamite Duke contre Mystic Defender. Téléphoner à Gérald au 97 27 12 77 ou écrire à Gérald SOUDAN, GORBOUL, 56150 ST BARTHELEMY.

Département 61
Echange sur **MD** : S. Monaco GP1 et The Immortal contre F. 22 Interceptor, Desert Strike, Phantasy Star 3 ou autres. Demander Thierry au 33 73 32 45.

Département 62
Échange sur **MS** : Golvellius, Shinobi, Joe Montana Foot contre 2 jeux MEGADRIVE. Téléphoner après 18h au 21 62 78 23.

Département 78
Echange sur **MD**, Marble Madness contre Streets of Rage ou Thunder Force 3 ou Gynoug ou Revenge of Shinobi ou Shadow Dancer ou autres. Téléphoner au 30 42 21 69.

Echange jeux sur **MD**, Sonic contre Moonwalker et Altered Beast contre Kid Chameleon. Contacter Guillem au 39 74 42 24.

Département 80
Echange sur **MD Japon** Darwin 4081 et Rastan Saga II contre autres jeux MD. Téléphoner à Fabien au 35 50 03 17.

Département 91
Recherche MEGAFORCE n°1 avec son poster si possible. Contacter Frédéric à toute heure de la journée au 69 96 69 50, prix à voir selon l'état.

Département 92
Echange ou vends Spiderman, Budokan, Mercs, European Club Soccer, Terminator contre Populous, Dragon's Fury, Side Pocket, PGA Tour. Golf, Attack Sub, JBD & Abrams Battle Tank, Tazmania. Demander Patrick au 47 98 60 00 entre 9h et 12h.

Département 93
Echange Mercs, Devilish, Elemental Master, Steel Empire... contre jeux de tir sur SFC. Vends **MEGADRIVE** : 600F avec 2 jeux ou vends jeux MEGADRIVE : 250F, prix fixe. Téléphoner au 43 08 89 57 le soir.

Département 95
La revanche de Shinobi et Last Battle, Sonic contre Kid Chameleon, Out Run, Streets of Rage, Mercy, Budokan. Demander Marc au 39 87 69 06.

Échange sur **MS** : Chuck Rock, Astérix, Mickey, Marble Madness et autres contre Tom et Jerry, Flintstones, Bart vs Space Mutants. Téléphoner au 34 19 22 49 rép. SARCELLES et alentours uniquement.

VENTE

Vends **MEGADRIVE** + 3 jeux, 2 manettes, prix : 1700F. Demander Jean-Pierre au 39 86 19 18.

Département 01
Urgent ! Vends **MS** avec 2 manettes, 1 pistolet + Rastan + Shinobi + Rescue Mission, le tout : 800F. Appeler Emmanuel au 74 21 92 24 le soir.

Département 02
Vends sur **MD** : Sword of Vermillon, Phantasy Star 2 et 3 : 300F un. Might & Magic, Centurion : 250F l'un. Last Battle, World Cup 90 : 150F l'un.

Vends **MS** plus 400F, jeu : 150F. Contacter Frédéric au 23 62 00 90.

Vends 10 jeux **MD** à 200F (Phelios, Alien Storm, Strider). Contacter Elisabeth au 43 32 75 29 après 19h.

Département 03
Vends jeux **MD**, Altered Beast, prix : 250F ou échange contre Super Monaco GP 2. Vends AMSTRAD CPC 464 + K7, prix : 500F. Contacter Arnaud au 70 42 14 46 de 18 à 20h.

Département 04
Vends sur **MD**, King's Bounty : 380F et manette infra-rouge (remote control) + récepteur : 400 à 350F, état neuf (avec emballage). Contacter Sylvain au 92 32 35 27 après 18h.

Département 06
Vends sur **MD** Super Monaco GP pour : 249F, échange aussi. Contacter Alex au 93 13 43 81 le soir ou au 11 Bis Rue Pertinax, 06000 NICE.

Vends jeux sur **MS**, World Cup Italia : 160F, Shinobi : 140F, Assault City : 130F, California Games : 160F, Chase HQ : 140F, Golfmania : 150F, Cloud Master : 130F. Contacter Sylvain au 93 41 11 47 le soir.

Département 10
Vends **MD** + 8 jeux + 2 joystick, prix : 2500F TBE ou échange contre Super Famicom + 2 ou 3 jeux dont Street Fighter II. Ecrire à BEASSE Jérôme, Grande Rue d'Esclavoles, 10400 PERIGNY LA ROSE, Tél: 25 21 41 06.

Vends ou échange jeux **MD** : Zany Golf, Spiderman, The Revenge of Shinobi, Strider, Wonder Boy 3 + nombreux jeux GAME BOY. Téléphoner au 25 49 34 15 aux heures de repas.

Département 11
Vends ou échange sur **MD** (Kid Chameleon, Desert Strike...). Demander Florent au 68 79 77 78.

Département 13
Vends ou échange sur **MD** jeux TBE : Streets of Rage : 220F, After Burner II : 190F, Mickey Mouse : 200F, James Pond II : 200F, Shinobi : 180F, port gratuit. Demander Christophe au 42 56 49 15 après 18h.

Vends Super News sur **MEGADRIVE**, prix : hyper compétitif et réponse assurée, pour en savoir plus, contactez AUBIN JEAN-MICHEL, 5 Rue Voltaire, 13140 MIRAMAS, tél. : 90 58 07 32 (après 17h).

Vends sur **MS** : Alex Kidd 3, Indy, Fire Forget II, Wonder Boy II, California Games. Vends sur MD, Altered Beast, Streets of Rage, Sonic, bon état. Téléphoner au 91 48 62 78.

Département 14
Vends **MD** + 2 manettes dont une Joystick + 5 jeux : Altered Beast, Revenge of Shinobi, World Cup Italia 90, Sonic, Streets of Rage, prix : 1500F. Téléphoner au 31 79 68 06, URGENT.

Vends jeux sur **MS**, Wonder Boy 3, Indiana Jones, Word Games : 200F, la cassette Dead Angle : 100F et Super Tennis : 70F la cassette. Appeler le 31 47 37 58.

Département 16
Vends **MASTER SYSTEM** + 20 jeux + pistolet + 2 manettes + rapid fire, prix : 2200F. Tél. au 45 92 09 70 après 19h.

Vends jeux **GAME GEAR**, état neuf "Sonic, Tazmania, Pengo, Ax-Battler, Psychic World, Space Harrier..." : 150F pièce. Téléphoner au 45 35 37 13 aux heures de repas.

Département 19
Vends **MASTER SYSTEM II** + 7 jeux : Sonic, Olympic Gold, Super Monaco GP, Submarine Attack, Vigilante, Out Run, Chase HQ + control stick. Demander J.S. après 18h au 55 98 20 23, prix à déb.

Département 22
Vends **MS II** sous garantie Sonic, Alex Kidd 1, manette : 550F contre **MD** 2 manettes et Sonic + donne Olympic Gold contre une manette remote control TBE + 100F. Appeler Gildas au 96 37 79 01 à 18h.

Département 25
Vends ou échange jeux **MEGADRIVE**, Quack Shot, Mickey, Phant. Star III et Wonder Boy in Monster Lair : 200F à 300F ou contre Kid Chameleon, Talmit's Adventure, Tazmania, Shining. Demander Pierre au 81 55 80 77.

Echange ou vends cassettes jeux **MD**. Contacter David au 81 98 41 85.

Département 26
Vends **MD** + arcade power stick + 3 jeux (Fantasia, Sonic, Olympic Gold) sous garantie : 2500F. Téléphoner au 75 48 64 01 après 18h.

Département 27
Vends **MEGADRIVE** + 2 manettes + Kid Chameleon + Streets of Rage + Wrestle War, le tout : 1600F. Téléphoner au 32 55 38 01.

Vends sur **MS II**, Out Run TBE avec boîte et notice : 200F ou échange contre jeux MS II. Tél. à Brigitte au 32 24 74 55.

Département 28
Vends **MASTER SYSTEM** avec 2 jeux : 800F. Vends voiture tout terrain de compétition électrique : 1500F. Téléphoner au 37 34 94 35.

Vends jeux **MD** : John Madden Football, Populous, Wonder Boy 3 et Super Off-Road : 100F pièce. Contacter Manu au 37 82 13 20 le mercredi et le jeudi de 9 à 19h. Absent du vendredi au mardi, bye !

Département 30
Vends jeux **MD** Wonder Boy 3 : 270F port compris et D.J. Boy : 180F port compris ou 430F les 2. Appeler Sylvain au 66 62 15 92. Cherche Tazmania pour bon prix ou possibilité d'échange.

Département 32
Vends sur **MEGADRIVE**, Sonic et Streets of Rage : 400F au lieu de 900F et donne en prime au meilleur prix : Altered Beast ou Columns. Dépêchez-vous ! URGENT ! Téléphoner au 62 07 02 23.

Département 33
Vends Kid Chameleon : 300F, Chuck Rock : 350F. Téléphoner au 56 97 55 92 après 18h.

Vends **MEGADRIVE** (Franco-Jap.) + 2 manettes + 15 jeux (1000F), Wonder Boy 3 (200F), Phelios (100F), Chuck Rock (300F). Ecrire à Pierre-Georges, 960 Chemin de Lestacot, 33240 ST ANDRE DE CUBZAC. Tél: 57 43 45 33 après 19h.

Département 34
Vends sur **MD** : Decap Attack 165F sans notice et sans boîte. Téléphoner à Aurélien MARGEZ au 67 41 31 55.

Vends SEGA **MEGADRIVE** française + 2 manettes dont une avec rapid fire + 4 jeux (Pit-Fighter, Quackshot, Robocod, Last Battle) : 1500F. Contacter Grégory au 67 98 90 68.

Vends jeux sur **MEGADRIVE** : Shadow of the Beast + Sonic 2 : 350F l'unité. Contacter Bruno au 67 48 45 84 aux heures de repas.

Département 35
Vends jeux **MD** à 300F l'un : Fantasia, Sonic et Streets of Rage ou échange l'un contre Ghouls'n Ghosts sur MD. Vends aussi Golden Axe sur MS à 200F. Demander Damien au 99 09 19 72 ou écrire à MARTIN GUILLEREY Damien, les Petites Batailles, 35160 MONTFORT.

Vends **GG** + 6 jeux (Columns, Monaco GP, Mickey, Donald, Sonic 2, Wonder Boy 3) + adaptateur secteur, cédé : 1900F TBE de marche (URGENT). Contacter Jérôme au 99 69 78 54 après 18h.

Département 36
URGENT ! Vends **MS II** + 1 manette + jeu Enduro Racer + Alex Kidd incorporé, le tout : 450F. Téléphoner au 54 27 16 25.

Vends **MS II** et jeux : Slap Shot 150F, Spiderman 150F, Shinobi 100F, Great Basketball 50F, le tout : 650F. Demander Cyrille au 54 39 33 59.

Département 38
Vends jeux **MEGADRIVE** et **MASTER SYSTEM** : Arrow Flash 180F, Wonder Boy 3 200F, MS : Super Tennis 50F et Out Run 70F. Contacter Laurent à partir de 16h40 au 76 98 50 58.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 45 jeux + manette, manuels + 1 kit de télécharge (tout en TBE). Vente jeu séparé. Vends convertisseur MS/MD et jeu Batman sur NES, les 2 non servis. Téléphoner au 74 92 57 56.

Vends console **MS I** + 5 jeux (Monopoly, Sonic, Super Tennis, Back to the Futur II, Columns) + 2 manettes : 700F. Demander Aurélien au 76 71 28 51.

Vends jeux **MASTER SYSTEM** : Sonic 250F et Super Tennis 50F. Contacter Eddy au 76 65 27 04 après 18h.

Vends **GG** + 5 jeux (Super Monaco GP, Wonder Boy, Halley Wars...) valeur : 2000F, prix : 900F ou échange contre jeux MD. Demander Jean-Marc après 17h au 74 93 07 28.

Vends **GG** + 5 jeux : 700F ou vends jeux : 90F pièce. Demander Jean-Marc VAYSSADE après 17h au 74 93 07 28.

Département 39
Vends **MEGADRIVE Jap**. + Sonic + Ad. Franc TBE ou + 6 Nos MEGAFORCE le tout 800F. Contacter Bertrand au 84 79 16 57 après 19h.

ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS
+ 3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 1000 NOUVEAUTES

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC*	695 F		
MANETTE PRO 2	125 F	ACTION REPLAY PRO	499 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
ALTERED BEAST	99 F	MYSTIC DEFENDER	199 F
SONIC	149 F	SHADOW OF THE BEAST	199 F
CYBERBALL	159 F	STRIDER	199 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	WINTER CHALLENGE	219 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	BUDOKAN	259 F
GOLDEN AXE	199 F	JAMES BOND II	259 F
GHOSTBUSTER	199 F	MICKEY	259 F
MERCS	199 F	FAERY TALE	299 F
MOONWALKER	199 F	KING'S BOUNTY	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d' occasion) :			
NINJA	89 F	OUT RUN	169 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	TENNIS ACE	179 F
GHOST HOUSE	96 F	VIGILANTE	210 F
HANG ON	96 F	GHOSTBUSTERS	210 F
MY HERO	96 F	GOLVELLIUS	210 F
FANTASY ZONE	96 F	WORLD CUP ITALIA	210 F
ENDURO RACER	96 F	R TYPE	221 F
SHINOBI	149 F	MIRACLE WARRIORS	256 F

GAME GEAR (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)
GAME GEAR avec COLUMNS* 695 F

Avec notre **CARTE DE FIDELITE**, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

SERVICE RACHAT - ECHANGE

Vente par correspondance - 48 H COLISSIMO

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

BON DE COMMANDE EXPRESS: A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑ N°
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature.....

RC : Paris B 385 215 603

Petites Annonces

Département 42
Vends sur **GAME GEAR** : Shinobi 140F, Columns 100F, Monaco GP II 170F et Atari 2600 + 10j : 500F, uniquement dans la Loire. Téléphoner au 77 31 64 56.

Département 43
Vends **MEGADRIVE** avec 3 jeux : 1200F + 1 manette TBE. Demander Yves au 71 02 65 22 après 18h.

Département 44
URGENT ! Vends Streets of Rage, Quackshot, Sonic, prix à débattre. Téléphoner au 40 48 50 14.

Vends **MS II** + 2 jeux Terminator, Astérix, prix : 900F. Demander Vincent après 18h au 40 28 04 41 ou écrire au 21, rue du Val St Martin, 44210 PORNIC. URGENT !

Vends sur **MD**, 2 jeux fabuleux : Winter Challenge et Super Volleyball, 350F l'unité. Contacter Sébastien au 40 33 26 35 après 18h en semaine. URGENT !

Vends Kid Chameleon, Sonic, Streets of Rage : 500F ou échange l'un des 3 contre The Terminator. Téléphoner au 40 47 08 82 après 19h.

Département 45
Vends jeux **MD** : Sonic, Streets of Rage, Altered Beast, Super Monaco GP, Super Real Basket Ball, Ghouls'n Ghosts (100F à 245F) et vends sur NES : Zelda 2, Trojan (120F à 170F). Demander Olivier au 38 42 09 24.

Département 49
Vends sur **MEGADRIVE** Chuck Rock ou Alex Kidd : 300F ou les 2 : 500F. Contacter d'urgence Christophe au 41 93 73 23 de 17h30 à 19h.

Vends sur **MS**, Mickey : 300F et Bubble Bobble : 250F, les 2 : 500F. Contacter Matthieu après 18h au 41 42 01 16.

Département 50
Vends **MD Fra**. + 2 manettes + 6 jeux avec notice et boîtier en français : Sonic, Kid Chameleon, Moonwalker, Altered Beast... vente jeux séparés possible, bon état. Téléphoner au 33 69 54 09.

Vends jeux **MD** : Fantasia, Moonwalker : 180F pièce. Demander Vincent au 33 61 05 83.

Département 51
Vends jeux **MD** : James Pond 2 250F, Quackshot (Jap.) 250F + adaptateur jap. 50F. Contacter Grégory au 26 66 13 25 après 19h.

Vends jeux **MS** (10) : Golden Axe Warrior, Gain Ground, Spider, Danan, Captain Silver, Golden Axe, Fire and Forget, Altered Beast, Cyborg Hunter : 200F un + Hang On : 70F (MS I). Demander Xavier au 26 73 70 06.

Département 54
Vends **MS II** avec 3 jeux : Shinobi, After Burner, World Cup Italia 90 : 990F le tout. Téléphoner après 18h à Damien au 83 43 14 69.

Département 57
Vends jeux **MS** : Alex Kidd 4 200F, Shinobi 200F, Rocky 150F, Phantasy Star 220F, Miracle Warriors 220F, Donald Duck 200F, Monaco GP 170F. Appeler le 87 85 09 13.

URGENT ! Vends sur **GG**, Shinobi 200F, Devilish 200F et Mickey 200F, le tout en TBE. Contacter Stéphane au 87 30 72 36.

Vends jeux **MD** 200F à 300F + **MS II** +13 jeux + PC engine + 3 jeux : 1000F et la MS II : 1500F. Contacter Stéphane au 87 24 27 26.

Vends **MS II** avec 1 manette control Stick + 2 jeux (After Burner, Super Tennis) TBE, prix : 450F, vends aussi séparément. Demander Florent au 82 51 82 12 après 18h.

Département 59
Vends jeux **MD** entre 250 et 300F, Alien 3, Kid Chameleon, F22... Demander Arnaud au 21 88 00 62 vers 19h.

Vends **MEGADRIVE** + GP II + Ayrton Senna's sous garantie (achat oct. 92), prix : 900F. Demander Freddy au 20 42 95 84 après 20h.

Vends **MD Jap**. + 2 manettes + 12 jeux (Streets of Rage, E. C. Soccer, Olympic Gold...) : 2300F. Vends aussi MS + manette + pistolet + 12 jeux : 1000F. Téléphoner au 20 84 56 17 après 18h ou le week-end.

Vends jeux **MEGADRIVE** à 250F pièce, Thunder Force II. 12 jeux à vendre (Dick Tracy, Sonic, Kid Chameleon)... Téléphoner à 18h au 20 24 65 52 TOURCOING.

Vends **MS II** + 1 manette + jeux : Alex Kidd, Shinobi, Olympic Gold, prix à débattre. Demander Jérôme au 27 92 61 42.

Vends sur **MS**, Double Dragon, Italia 90, Shinobi, Psycho Fox : 600F les 4. Contacter Christophe au 27 97 86 27.

Vends sur **MD** : EA Hockey, Mario Lemieux Hockey, Kid Chameleon : 200F pièce. David Robinson's Supreme Court : 250F, Thunder Force III : 270F. Tél. au 20 39 28 57.

Vends K7 **MEGADRIVE** entre 250F et 300F : Alien 3, F22, Centurion, 688 Attack Sub. Demander Arnaud au 21 88 00 62.

Vends jeux **MEGADRIVE** à partir de 150F (Tazmania, Chuck Rock, Sonic 2, Streets of Rage 2, Wonderboy 5...) + jeux **GAME GEAR**. Achète jeux MD. Contacter Jérôme aux heures de repas au 27 83 91 17.

Département 60
Vends ou échange sur **MEGADRIVE** : SMGP 200F, Moonwalker 200F ou contre Street of R., Mickey and Donald, Sonic II et vends Joystick 4 boutons : 175F (valeur 400F). Vends jeux **MASTER SYSTEM**, Sonic, Asterix, Alex Kidd 4 : 170F l'un, les 3 : 400F. Appeler le 44 54 90 75.

Vends **MS II** + manette + 2 jeux : 450F + 6 jeux : Sonic, Astérix, Donald Duck : 220F, Slapshot : 200F, Ghostbusters : 180F, Kung Fu Kid : 150F ou le tout : 1500F. Téléphoner à Romain au 44 41 70 48.

Département 61
Vends ATARI 2600 plus TBE + 10 jeux (Double Dragons, Off the Wall, Pole Position, Pac Man...) + 2 manettes + transformateur, prix réel : 2000F, cédé : 800F ou échange contre **MD** + 3 jeux. Téléphoner au 33 25 36 86.

Département 62
Vends **MD** + 8 jeux + 2 manettes dont 1 pro : 2500F, valeur réelle : 5100F et vends AMSTRAD. Téléphoner au 21 48 55 12 entre 18h30 et 20h30, jeux (Streets of Rage, Two Crude Busters...).

Vends sur **MD** : Sonic (200F). Contacter Stéphane au 21 79 81 55.

Vends ou échange sur **MD**, Sonic, Ghouls'n Ghosts, Road Rash, Thunder Force 3 : 250F. Tél. au 21 48 02 30.

Département 63
Vends jeux pour **MEGADRIVE** : Altered Beast, E-Swat, Revenge of the Shinobi : 180F l'un ou 480F les 3. Téléphoner au 73 61 72 76.

Vends jeux **MEGADRIVE** : Strider, Alisia Dragoon, Batman, Tazmania, Greendog : 250F l'un ou 1000F les 5. Contacter Ludovic aux heures de repas au 73 80 49 61, URGENT !

Jeux sur **MS** : Ghostbusters : 150F, Miracle Warriors, Indy Jones : 200F l'un et Phantasy Star : 250F. Contacter Lionel après 20h15 au 73 71 06 85.

Département 64
Vends cassette **GAME GEAR** jamais servie, prix : 295F, vendue : 150F. Contacter Frédéric au 59 65 21 17.

Département 65
Vends jeux sur **MD** : E-Swat, Spiderman, Toe Jam & Earl, Battle Squadron, Rambo 3, Thunder Force 2, Dynamite Duke, 688 Sub Attack, prix : 250F + frais de port, Star Flight prix : 300F. Téléphoner aux heures de repas au 62 99 26 36.

Département 66
Vends jeux **MEGADRIVE** TBE de 200/300F : Rambo, Alex Kidd, Super Thunder Blade, S. Monaco GP, Spiderman, Blockout, David Robinson's S. Court, Marble Madness, Fantasia. Téléphoner au 68 54 63 56.

Département 67
Vends sur **MD** : Phantasy Star II, Arch Rivals, Wonder Boy V, Kid Chameleon, Buster Douglas : 240 à 280F. Possibilité échange contre Bulls Vs Lakers, Thunder Force IV. Contacter Marc au 88 25 58 38.

Département 69
Vends **MASTER SYSTEM II** + 5 jeux déc. 91 très bon état (Grand Prix, Sonic, California Games, Golfmania, Shinobi). TÉL. Grégory au 78 91 72 03 après 18h.

Vends **MS2** + 5 jx (Altered Beast, Teddy Boy, Ninja, American Basketball, Danan) : 800F. Contacter Xavier au 78 88 94 27.

Vends **MS II** + 3 jeux (Alex Kidd, SpeedBall, Power Strike) : 360F à débattre. Contacter David en semaine seulement entre 17h15 et 19h30 au 78 34 18 06.

Vends **GG** + adaptateur sect. + loupe + câble + cache + 10 jeux (Sonic, Tazmania, Chuck R., Mickey M...) peuvent être vendus séparément. Téléphoner au 78 50 67 31 le soir.

Département 71
Vends **SMS2** + 6 jeux dont Sonic, SMGP II, Astérix... + 1 joystick : 1500F le tout ou 250F par jeu. Téléphoner au 85 78 05 64.

Département 72
Vends Populous : 250F ou échange soit contre Mercs ou Super Hang On ou M-1 Abrams Battle Tank ou Desert Strike. Demander Philippe au 43 97 76 69 après 18h.

Département 73
Vends sur **MD**, Batman : 300F, Shining in the Darkness : 300F, Immortal : 300F, Alisia Dragoon : 250F, Shadow of the Beast : 250F, Revenge of Shinobi : 250F, Might and Magic : 400F, Rolling Thunder : 250F. Téléphoner au 79 35 26 88.

Département 75
Vends European Club Soccer et Lemmings : 300F, Marble Madness et Kid Chameleon : 250F. Contacter Jérôme au 34 17 33 25 après 20h.

Vends **MD jap**. + 9 super jeux (F.) + 1 manette normale + Arcade Power Stick, le tout : 2750F (au lieu de 3700F). Contacter Dylan au 45 20 79 66 (sur PARIS seulement) URGENT !!!

Vends jeux **MD** : Olympic Gold : 300F, Populous, Out Run, Terminator, Shadow Dancer, Fantasia : 250F, Strider, Golden Axe, Dick Tracy, Sonic : 200F. Appeler Baptiste au 42 67 35 79 après 19h.

Vends sur **MD** : Dick Tracy et World Cup Italia 90 : 150F l'unité TBE + notice. Téléphoner au 43 44 35 56.

URGENT ! Vends jeux **MD** : Super MGP II + Altered B. en état (prix à voir) ou Robocod. Téléphoner à Thomas au 45 82 80 01 ou écrire à Thomas DUCROUX, 55 Avenue d'Ivry, 75013 PARIS.

Vends jeux **MD**, Lakers vs Celtics, Mercs, J. Pond II, Thunder Force III... prix : 200F. Vends jeux MS 150F-100F. Contacter Thierry après 18h au 45 42 51 10.

Vends ou échange jeux **MD** : Terminator, SMGP, Tazmania, Strider, Alien III, Toe Jam & Earl, Mickey... prix entre 200F et 300F. Contacter Samuel au 48 05 48 85.

Vends jeux **MEGADRIVE**, Alex Kidd, James Pond, The Terminator, Kid Chameleon, état neuf, prix de 200F à 300F. Téléphoner au 42 40 29 84.

Vends **SEGA MS II** TBE + 2 manettes + Light phaser + 6 jeux dont Shadow of the Beast, Out Run, Rambo III (adapté au pistolet), le tout cédé à 1000F. Téléphoner à Greg au 42 88 47 83.

Vends jeux **MASTER SYSTEM** : Alien Syndrome, Kung Fu Kid, Wonder Boy III : 200F les 3 ou 70F l'un. Contacter le 43 25 56 71.

Vends **MS** + 18 jeux dont Sonic, Shinobi, Dynamite Duke, Alex Kidd, Zillion II... Contacter Olivier ou Mathias après 19h au 43 37 77 63, merci. Prix : 1500F à déb.

Vends **MS** + 7 jeux : Astérix, Mickey, Sonic, Sonic 2, Golden Axe Warrior, Rastan, Alex Kidd 1 + 2 manettes : 1300F, URGENT ! Appeler au 46 27 23 67 av.20h.

Vends **Game Gear** + 6 jeux + adaptateur, prix correct. Contacter après 20h au 42 41 52 77.

Vends **GG** TBE, boîte d'origine + adaptateur secteur + Master Gear + 5 jx (Shinobi, Wonder Boy 2, Columns...) valeur : 2990F, vendu : 1600F. Contacter Jérôme après 18h30 au (1) 45 35 56 41.

Département 76
Vends sur **GG** Donald : 150F, Shinobi : 120F, Halley Wars : 100F ou échange contre Olympic Gold ou Popils ou Wimbledon ou Devilish sur région 76. Téléphoner à Mathieu après 18h au 35 79 08 85 ou écrire à Mathieu LERAT, 11 Rue de la Pature, 76520 MONTMAIN.

Département 77
Vends **MASTER SYSTEM II** + 2 manettes + 7 jeux Astérix, Sonic, Donald, Shinobi, Super Monaco GP, Summer Games, World Soccer, le tout : 1300F. Joindre Guillaume après 18h au 64 28 62 69.

Vends **MASTER SYSTEM** + 1 manette + 7 jeux dont Golden Axe et Sonic, valeur : 3000F, cédé : 1800F. Contacter LOISELET Loïc à partir de 17h30 au 64 08 49 49.

Vends **MASTER SYSTEM** avec pistolet et 3 jeux intégrés et 2 cartouches : 800F. Demander Cédric au 64 34 80 26.

Vends **SEGA MEGADRIVE** encore sous garantie + 8 jeux : 1500F. Téléphoner au 60 64 21 17.

Vends **MS II** avec Sonic, Alex Kidd, Mickey Mouse, Bubble Bobble, Astérix + 2 Joypads : 600F. Contacter Thomas au 64 23 17 56 à partir de 18h.

Vends sur **MEGADRIVE** : Kid Chameleon, Wonder Boy 5, Olympic Gold, prix : 250F ou échange contre : Out Run, European Club Soccer ou autres nouveautés. Téléphoner à William au 64 63 64 72.

Vends sur **MD** (sous garantie) avec Robocop, Last Battle et E-Swat, le tout : 2250F, vendu : 1600F. Contacter Grégory au 60 08 36 02 après 18h.

Département 78
Vends **MEGADRIVE** + 7 jeux + 1 manette + Arcade Power Stick, prix : 2200F. Téléphoner à Jeff après 18h30 au 30 62 87 25.

Vends **MEGADRIVE** + Sonic 2 jamais servi sous garantie : 900F. Demander Christophe au 30 24 24 58 le soir.

Vends sur **GG**, Mickey Mouse : 220F ou échange contre Sonic 2 ou Shinobi 2. Téléphoner à Loïc après 17h30 au 34 83 59 28. URGENT !

URGENT ! Vends **MS** + 6 jeux (Battle, Out Run, Vigilante...) avec 2 manettes et 1 joystick (valeur : 2200F), le tout : 1000F. Contacter Jean-Baptiste au 39 69 19 32.

Vends **MASTER SYSTEM II** + 6 jeux dont Astérix, Donald Duck, Mickey Mouse, Shinobi... prix : 1000F. Contacter Benoît après 17h au 39 71 03 20.

Vends **MASTER SYSTEM I** + 5 jeux : 475F ou échange contre Atari 2600 ou 7800. Contacter Landry au 39 11 17 36.

Vends jeux sur **MS II** (R-Type, Olympic Gold, The Terminator, Tennis Ace, Ghostbusters) : 200F le jeu ou 600F le tout. Tél. à Patrice au 30 95 91 72.

Vends **MASTER SYSTEM** + 2 manettes + 10 jeux (Super Monaco GP II, Populous, Astérix, W. Boy III, Champions of Europe, Sagaïa...) valeur : 3650F, cédé : 1500F ou échange contre MEGADRIVE avec 2 ou 3 jeux minimum. Joindre Olivier au 34 78 68 02 après 17h30.

Vends plusieurs jeux sur **MD** : Jordan Vs Bird, Road Rash, Super Monaco GP et GP II, Streets of Rage, F1 Circus, F1 Heros MD, Shadow Dancer, Pit Fighter... tous entre 200F et 300F. Demander Christophe au 34 61 85 92.

Vends ou échange Italia 90 + California Games, les 2 : 450F ou les 2 contre European Club Soccer. Téléphoner au 30 52 23 53.

Vends **MD** + 6 jeux (Quack Shot, Sonic, S. Monaco, Hang on...) : 2000F. Téléphoner au 30 94 46 86 le soir.

Département 80
Vends **MS II** + 4 jeux + pistolet ou MS II + 6 jeux (Sonic I, Mickey, Taito, Chase HQ, Black Belt, Kick off, Heavy Champ. "Boxe": 1000F. Ecrire à THIBAUT Christophe, entrée 3, Apt 9, Rue du Square Ste Marguerite, 80220 GAMACHES ou tél. entre 18 et 20h au 22 30 07 24.

Département 82
Vends **MASTER SYSTEM II** : 250F avec une manette + Alex Kidd. Téléphoner au 63 63 27 10 après 18h (sous garantie).

Département 83
Vends sur **MS** : Rocky, Rampage, Rambo 3, Altered Beast, Thunder Blade, Ghostbusters, World Cup Italia 90 entre 200F et 300F. Tél. à Olivier LEMOYNE au 94 67 20 34.

Vends jeu **MEGADRIVE** Wonder Boy 5 : 300F. Tél. après 18h au 94 28 68 92.

Département 84
Vends un grand nombre de jeux rôle/aventure/stratégie sur **MEGADRIVE** (Sword of V., PS3, Centurion, Immortal, Feary Tales, Carmen San Diego) ainsi que toutes sortes de jeux. Téléphoner au 90 70 36 36 après 19h.

Département 86
Vends jeux **MD**, Mickey, Ghostbuster, Sonic de 200F à 250F (poss. échange). Vends jeux **MS II** : Rampage, Paper Boy... de 120F à 200F. Tél. Didier au 49 85 39 12 ou écrire à Didier BERTHELOT, 39 Bd Aristide Briand, 86100 CHATELLERAULT.

Petite Annonce Gratuite

- **Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.**
- **Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.**
- **Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).**

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

MEGADRIVE | **MASTER SYSTEM** | **GAME GEAR**

☐ **Achat** ☐ **Vente** ☐ **Échange** ☐ **Contact**

N° 13

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

Petites Annonces

Vends Kid Chameleon, Sonic : 300F et Altered Beast : 150F. Ecrire à AUDEBERT Jean-Charles, 1 Allée des Fauvettes, 86280 ST BENOIT.

Vends ou échange sur **MD** : Fantasia, Donald : 350F pièce, Dragon's Fury : 400F, Golden Axe II (jeu japonais) : 320F. Appeler Alexandre à partir de 19h en semaine au 75 47 49 07. URGENT !

Département 87
Vends cassettes **MS** dont Out Run, Dick Tracy, Zillion 2, Shinobi, le tout : 700F. Demander Benoît entre 18 et 20h au 55 77 81 54.

Département 89
Vends jeux **MS** : 150F l'un : Wonder Boy 2, Shinobi, Golvellius, Castle of Illusion... Contacter Christian le soir au 86 81 45 81.

Département 90
Vends jeux **MD** : Two Crude Dudes, Sonic, Terminator. Téléphoner au 84 22 80 41.

Département 91
Vends sur **MEGADRIVE**, GreenDog : 290F et vends Quack Shot : 210F. Contacter Charles au 60 86 27 53.

Vends jeux **MEGADRIVE** : Dinoland (jap.) : 250F, Dark Castle : 150F, Columns : 250F. Demander Monique au 60 11 18 16.

Vends **MEGADRIVE** avec 2 manettes dont 1 pro2 avec 3 jeux, valeur : 2500F, cédé : 1490F. Demander Nicolas au 64 90 95 28.

Vends sur **GG** : George Foreman's KO Boxing : 170F, Putt & Putter : 140F, vends sur MS, Super Tennis : 60F ou échange possible. Tél. à Olivier au 69 48 49 70.

Vends jeux **GAME GEAR** de 125F à 100F. Contacter Vincent au 64 99 63 76.

Vends **GG** + 4 jeux (Shinobi, Fray, Factory Panic, Mickey) prix : 1000F. Vends aussi SUPER NINTENDO + 5 jeux : 2500F, CD ROM NEC + 7 jeux (5 CD) : 2200F. Téléphoner au 69 07 73 00.

Vends K7 **MS**, After Burner : 90F, Basketball Nightmare : 90F, Ghost House : 50F ou le tout : 220F. Téléphoner à David au 64 48 98 31.

Vends **MS** + 5 manettes + 23 jeux (Sonic, Moonwalker, Olympic Gold Prince...) : 3000F à débattre. Téléphoner à Ludovic au 69 01 82 58.

Département 92
Vends ou échange sur **SEGA MASTER SYSTEM II** : Fantasy Zone the Maze, Summer Games, Thunder Blade, Golvellius, Quartet, de 150F à 220F l'un. Contacter le 46 54 00 82 après 19h.

Vends ou échange Dragon's F., Kid Chameleon, Donald, Chuck... contre Galahad, Force 4, Tazman, Sonic II. Contacter Valérie au 47 75 81 65.

Vends sur **MD**, Flicky, Batman, Alex Kidd : 200F l'un. Contacter Alexis au 47 29 19 39.

Vends **MEGADRIVE** + 7 jeux (Sonic, Mickey, EA. Hockey...) encore sous garantie, le tout : 1900F. Demander Richard KARAGHEZIAN au 46 44 42 90.

Vends **MEGADRIVE japonaise** avec 3 jx et 2 manettes : 1300F et vends voiture à essence prête à marcher. Téléphoner à Jérôme au 47 82 77 42, laisser message sur répondeur.

Vends Streets of Rage sur **MEGADRIVE** : 200F. Contacter Antoine au 47 68 55 29 entre 18 et 19h.

Département 93
Vends **MS** : 300F ou le jeu : 150F pièce, Sonic, Xenon 2, Wonder Boy 3 ou la console avec 15 bons jeux : 1500F. Demander Cyril au 49 15 01 13.

Vends **MASTER SYSTEM II** + 2 manettes + 5 jeux (Wonder Boy II et III, Shinobi, Golden Axe, Moonwalker) le tout : 900F. Contacter Christian après 18h au 43 04 51 87.

Vends sur **MASTER SYSTEM**, Astérix : 200F, Mickey : 200F et World Soccer : 150F. Pour un jeu acheté, l'agenda SEGA 92/93 est gratuit. Contacter Reynald au 43 32 38 73 (GAGNY).

Vends jeux sur **MEGADRIVE** au nombre de 15 entre 200F et 250F. Contacter Gil DUCROS au 48 31 17 22.

Département 94
Vends sur **MD** : Super Hang On : 250F. Achète SMGP2, Ferrari GP Challenge : 250F maxi. Téléphoner à Nicolas au 46 71 11 57.

Vends **MEGADRIVE jap.** + 2 joy + 9 jeux dont Mickey Mouse, EA Hockey, European Club Soccer, Side Pocket, Golden Axe II, Super Monaco GP, le tout : 2500F, affaire à saisir. Contacter Olivier dès 18h au 48 52 43 55.

Vends **MEGADRIVE** : 600F ou avec 4 jeux Tazmania, Streets of Rage, Robinson's et Alien Storm ou vends les jeux MD tout seuls : 200F pièce et aussi vends plus de 40 jeux sur MS : 100F. Tél. au 43 68 65 75.

Urgent, vends **MEGADRIVE** + 1 manette + 5 jeux E-Swat, Sonic, Super Thunder Blade, Mercs, Spiderman, le tout : 1800F. Contacter Christophe au 49 30 66 51.

Vends ou échange **MS** + 8 jeux (Wonder Boy, Sonic...) + boîte, notice, garantie (25/01/93), valeur : 3300F, vends : 1400F ou contre GAME GEAR + 4 bons jeux. Téléphoner à Sébastien au 45 99 38 48.
Vends **GAME GEAR** avec 2 jeux à 700F. Vends également Gynoug sur MD : 200F au lieu de : 475F. Contacter Sami après 19h au 48 83 64 85.

Vends jeux originaux sur CPC 6128 (Wings of Fury, Black Tiger, Strider, Turrican 2, la Crypte des Maudits, la compil NRJ 2, Rick Dang. 2, Satan + de nombreux util. contre **MEGADRIVE**. Appeler le 43 96 58 97.

Département 95
Vends **MS** + pistolet + control stick + 6 jeux : Sonic, After Burner, Safari Hunt, Hang on, Labyrinthe, Double Dragon. Téléphoner à Sébastien au 39 85 43 04, prix à débattre, URGENT.

Vends **GG** + Columns (TBE), prix : 700F. Vends jeux MS : Astérix (150F), Wonder Boy 2 (100F), R-Type (80F), Out Run (80F), Alex Kidd 3 (50F), World Soccer (50F). Téléphoner au 34 64 88 04.

Vends **MD** + 2 manettes + 3 jeux (Sonic, Alien Storm, 688 Attack Sub) URGENT ! Demander Sandrine au 39 81 85 21 après 18h, le tout parfait état pour 1200F.

Vends **MD Fra.** + 2 manettes + adap. Jap. + 3 jeux au choix parmi 9 : 1000F, les autres jeux : 250F pièce TBE. Liste sur demande au 30 38 77 48 après 18h. Achète GG TBE + 1 jeu + adap. secteur.

Vends sur **MD** : Mickey, Streets of Rage, Werdlewar : 250F l'unité ou Shining, Marble, Tazmania : 300F l'unité. Contacter Alban au 30 37 10 61 après 17h.

Vends **MD fr.** sous garantie + 4 jeux (Sonic, Streets of Rage, European Club Soccer et Olympic Gold) + 2 manettes : 1200F. Téléphoner au 39 82 77 54 ou échange contre SUPER NINTENDO + Street Fighter 2.

Vends **MD** + 6 jeux (Shadow of the Beast, Olympic Gold, Altered Beast, Fantasia, Mickey Mouse, Alisia Dragoon : 2000F. Contacter Guillaume au 30 72 11 14 de 18h30 à 20h.

Vends sur **MEGADRIVE** : Altered Beast : 100F, Rastan Saga : 150F et Shinobi : 150F. Contacter Serge vers 18h au 39 78 38 19.

Vends sur **MD** E-Swat, Phelios, Quackshot, Gynoug, Dragon's Fury, Raiden Trad, Mystic Defender, Revenge of Shinobi : 250F et 300F en TBE et Phantasy Star sur MS : 170F. Demander Frédéric au 30 76 11 55.

Vends console **MEGADRIVE** garantie jusque fin décembre 92 + 2 manettes + 4 cassettes : 1600F. Vends sur GAME GEAR, cassette (AX Battler, Ninja Gaiden...) ou échange. Téléphoner au 34 68 27 52.

Vends **MS II** avec Alex Kidd et 2 manettes : 390F. Vends 5 jeux récents : Sonic, Ghouls'n Ghosts, Double Dragon, Super Monaco, Vigilante : 250F pièce. Contacter Maxime au 34 29 93 19 après 18h30.

Vends **MS II** + 7 jeux (Sonic, Super Monaco GP, Gauntlet, Speedball, Shinobi, After Burner, Alex Kidd...) le tout cédé à 1300F ou 150F le jeu. Contacter Sylvain au 34 21 54 37.

Vends sur **GG** Joe Montana Football ou échange contre autres jeux (Sonic 2, Shinobi 2...) : 100F à 200F, prix à débattre. Contacter Dominique au 39 60 48 90.

Vends **GG** + 4 jeux (Sonic, Donald, Wonder Boy, Columns) le tout en TBE : 1400F. Tous les jeux sont cédés avec boîte et notice dans l'emballage d'origine. Contacter Serge au 39 89 93 51. URGENT !

Vends sur **GAME GEAR,** Sonic : 200F et Devilish : 150F. Demander Benoît au 34 73 31 30.

Vends ou échange sur **MD**, Hardball, European Club Soccer, Super Thunder Blade, After Burner 2, EA Hockey. Tél. Frédéric au 39 78 75 64 après 20h.

3615 MEGAFORCE

3-4-5-6 février '93

GAMES

COMPUTER & VIDEO

- ☑ Le 1er salon des jeux vidéo et électroniques en Belgique
- ☑ Consoles - PC - Simulateurs - CDI CDTV - CD ROM

LES PYRAMIDES PLACE ROGIER BRUXELLES

ACCES : TRAIN - TRAM - BUS - METRO - PARKING AISE

Play with us

Info : 02/345.98.04

SUPER

TON ENTREE A 75 FB
AU LIEU DE 150 FB

AU SALON GAMES - PLACE ROGIER - BRUXELLES - DU 3 AU 6 FEVRIER '93 DE 10 A 18H

Audio Video | joystick | LE SOIR | PC micro MAGAZINE

MEGA force | HET LAATSTE NIEUWS

OFFRE VALABLE A TOUS LES PASSIONNES DE GAMES SUR PRESENTATION DE CE BON

BRUTAL DELUXE!!!

Speedball. Sport futuriste **violent,** quasi-légal, avec **une seule règle:** envoyer une **balle d'acier** dans le but de détruire l'adversaire.

Rien n'est plus **impitoyable** que ce **sport sanguinaire,** à part les **brutes** qui y jouent.

Et il n'y a pas de pires **brutes,** assoiffées de **sang** et de **gloire,** que les nouveaux membres de l'équipe **Brutal Deluxe,** en bas de classement.

Avez-vous la **poigne** nécessaire pour orienter leur **agressivité** dans la bonne direction afin de les conduire **au sommet?**

Disponible sur **Sega Mega Drive** et **Master System,** SPEEDBALL 2 comprend...

- **ACTION BRUTALE DE SPORT FUTURISTE**
- **MODES UN OU DEUX JOUEURS**
- **PARTICIPEZ A DES ELIMINATOIRES ET DES CHAMPIONNATS DE COUPE ET DE LIGUE. LA GLOIRE VOUS ATTEND...**

SPEEDBALL 2 - Un autre **concept immaculé** de **Virgin Games.**

Speedball 2 est une marque de The Bitmap Brothers. ©1991, 1992 The Bitmap Brothers. Tous driots réservés. Sega™, Mega Drive™, et Master System™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games France - 233 rue de la Croix-Nivert - 75015 Paris.

Virgin GAMES

SEGA™

The BITMAP BROTHERS

virgin games- immaculate concepts